

**UPAYA PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B  
MELALUI AKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK*  
DI TAMAN KANAN-KANAK ABA PATEHAN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Lusi Stiawati  
NIM 08111244013

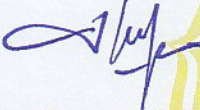
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SEPTEMBER 2013**

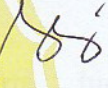
## PERSETUJUAN

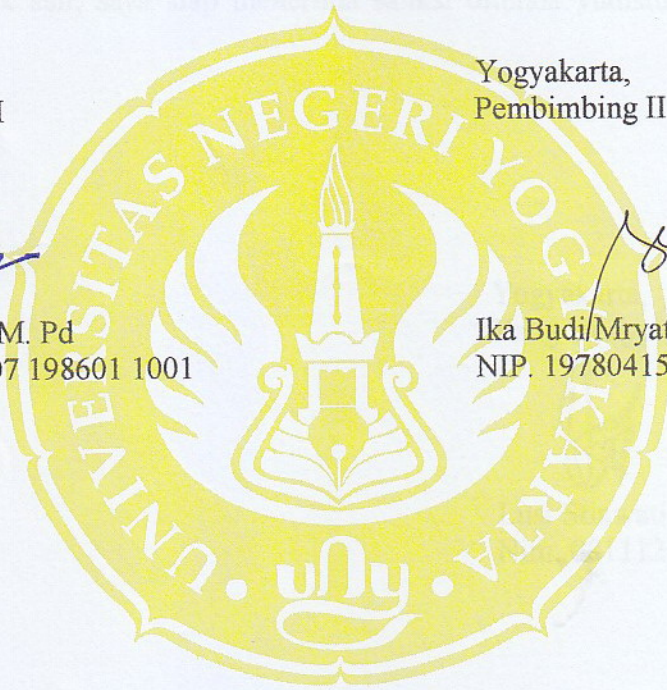
Skripsi yang berjudul “UPAYA PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B MELALUI AKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK, DI TAMAN KANAK-KANAK ABA PATEHAN” yang disusun oleh Lusi Stiawati, NIM 08111244013 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk di ujikan.

Pembimbing I

Yogyakarta, Mei 2013  
Pembimbing II

  
Dr. Suparno, M. Pd  
NIP. 19580807 198601 1001

  
Ika Budi Mryatun, M. Pd  
NIP. 19780415 200501 2001





## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditebitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera pada lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juni 2013  
Yang menyatakan



Lusi Stiawati  
Nim. 08111244013



## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B MELALUI AKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK DI TAMAN KANAK-KANAK ABA PATEHAN” yang disusun oleh Lusi Stiawati, NIM 08111244013 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

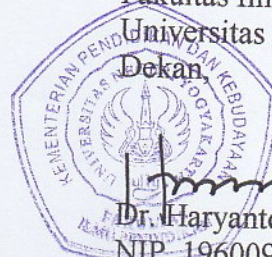
### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suparno, M. Pd.	Ketua Penguji		29/7 2013
Martha Cristianti, M. Pd.	Sekretaris Penguji		24/7 2013
Sudarmanto, M. Kes.	Penguji Utama		24/7 2013
Ika Budi Maryatun, M. Pd.	Penguji Pendamping		26/7 2013

Yogyakarta, 23 SEP 2013

Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

## MOTTO

Ilmu itu murah dan mudah. Kemauan belajar itulah yang mahal dan susah.

( Prie GS )

Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar. Membangun kesempatan untuk berhasil

( Mario Teguh )

## **PERSEMBAHAN**

Atas berkat Rahmat Allah SWT kupersembahkan karya ini untuk :

1. Keluargaku tercinta
2. Almamaterku
3. Nusa dan bangsa

**UPAYA PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR  
ANAK KELOMPOK B MELALUI AKTIVITAS PERMAINAN  
TRADISIONAL *ENGKLEK* DI TAMAN KANAK-KANAK  
ABA PATEHAN**

Oleh  
Lusi Stiawati  
NIM 08111244013

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan tradisional engklek Taman Kanak-kanak ABA Patehan Yogyakarta.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak ABA Patehan yang berjumlah 24 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Objek penelitian ini berupa meningkatkan kemampuan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak dapat meningkatkan melalui permainan engklek. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil kegiatan permainan engklek yaitu melompat dengan seimbang dari 50,45% meningkat 74,55%, pada mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lincak atau melompat dengan satu kaki secara seimbang 5-7 lompatan dari 67,05% menjadi 74,55%, pada indikator melakukan permainan fisik dalam melempar gaco dari 57,75% meningkat 81%.

Kata Kunci : *Keterampilan motorik kasar, permainan Tradisional engklek, anak Kelompok B*

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan karunia dan rahmat-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir skripsi yang berjudul “ Upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan tradisional engklek di Taman Kanak-kanak ABA Patehan Yogyakarta”.

Penyusun menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan kuliah di UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Koordinator Program Studi PG PAUD yang telah memberikan motivasi, dan pengarahan.
4. Bapak Dr. Suparno, M. Pd., selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini sampai selesai.
5. Ibu Ika Budi Maryatun, M. Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini selesai.
6. Ibu Dra. Sri Widaningsih selaku kepala TK ABA Patehan yang telah memberikan ijin untuk pelaksanaan penelitian.



7. Ibu Dalmyiatun dan Ibu Setyowati Irianan selaku guru kelas dan guru pendamping kelompok B yang telah membantu dalam pelaksanaan pembelajaran.
8. Papa dan Mama yang telah memberikan do'a, dukungan, motivasi selama menempuh studi dan penyelesaian penelitian dan penyusunan tugas akhir ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan tugas akhir ini.

Semoga semua amal baik dari semua pihak mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi pembaca. Penulis membuka untuk menerima kritik dan saran yang bersifat membangun.

Yogyakarta, Juni 2013  
Penulis

## DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	<b>7</b>
A. Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun .....	7
B. Permainan Tradisional Engklek .....	21
C. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun .....	30
D. Kerangka Berfikir .....	32
E. Hipotesis Penelitian .....	33

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian .....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	35
C. Subyek Penelitian .....	35
D. Desain Penelitian .....	36
E. Metode Pengumpulan data .....	40
F. Instrumen Penelitian .....	41
G. Teknik Analisis Data .....	43
H. Indikator Keberhasilan .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Lokasi Penelitian .....	45
2. Deskripsi Sebelum Tindakan .....	45
3. Deskripsi Hasil Penelitian .....	48
a. Siklus I .....	48
b. Siklus II .....	63
B. Pembahasan .....	79
C. Keterbatasan Penelitian .....	86
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran .....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	90
LAMPIRAN .....	92

## DAFTAR TABEL

hal

Tabel 1. Tabel Kisi-kisi Instrumen Observasi Kemampuan Permainan Tradisional engklek .....	41
Tabel 2. Rubrik Penilaian Kegiatan Permainan engklek .....	42
Tabel 3. Tabel Hasil Observasi Pratindakan .....	46
Tabel 4. Tabel Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Pertama .....	52
Tabel 5. Tabel Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Kedua .....	57
Tabel 6. Rata-rata Hasil Belajar Kemampuan Permainan Tradisional Engklek pada Siklus I .....	61
Tabel 7. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Pertama .....	68
Tabel 8. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Kedua .....	73
Tabel 9. Rata-rata Hasil Belajar Pada Siklus II .....	77



## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Izin .....	93
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian .....	96
Lampiran 3. Rubrik Penilaian .....	105
Lampiran 4. Hasil Observasi .....	108
Lampiran 5. Bentuk Permainan Engklek .....	114
Lampiran 6. Dokumentasi .....	118

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi. Pendidikan anak usia dini dimulai sejak kelahiran hingga sampai anak berusia 6 tahun. Sementara menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 ayat 14 pendidikan anak usia dini adalah: suatu upaya pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini sangat penting diberikan sesuai tahap perkembangan anak, karena pada masa itu merupakan masa emas (*golden age*). Pendidikan anak usia dini dirancang tepat akan mampu membantu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik fisik, seni, kognitif, bahasa, serta sosial emosional anak secara optimal. Usia (0 – 6 tahun) adalah masa emas (*golden age*) masa ini merupakan masa perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sedemikian besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motoriknya artinya perkembangan keterampilan motorik sebagai perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. (Sumantri, 2005: 3).

Pada anak usia dini sangat tepat untuk diberikan rangsangan agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai. Anak usia Taman Kanak-kanak kemampuan yang akan dikembangkan yaitu perkembangan fisik motoriknya. Salah satu faktor keberhasilan pendidikan di Taman Kanak-kanak yaitu melibatkan pendidikan jasmani atau aktivitas motorik kasar sebagai pembentuk dan penyalur pertumbuhan otot, tulang dan sistem syaraf anak. Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara menyeluruh. Anak usia dini memiliki peran penting bagi perkembangan individu, salah satu adalah melalui keterampilan motorik, dengan adanya keterampilan motorik anak dapat mengembangkan permainan lewat keterampilan motorik seperti bermain bola, simpai dan permainan lainnya dengan tujuan agar anak dapat senang dan dapat mengembangkan kreativitasnya.

Anak yang tumbuh kembangnya tanpa keterampilan fisik motorik akan menjadi *minder* atau tidak percaya diri untuk melakukan tugas-tugas fisik dan keterampilan lainnya. Sementara itu keterampilan motorik yang memadai urat syarafnya akan bekerja mengkoordinasikan seluruh gerak tubuh dan mengikuti ritme tertentu, sehingga anak akan menjadi pribadi yang terampil, lincah dan cekatan.

Pendidikan anak usia dini tidak boleh membiarkan kekurangan-kekurangan dan melebih-lebihkan yang sudah lebih, namun justru sebaliknya pendidikan harus mampu mengeliminasi kekurangan anak dan mengarahkan kelebihanannya. Dengan demikian kesenjangan antara kelebihan dan kekurangan tidak terlalu jauh, terutama kelebihan dalam hal intelektual dan kelemahan

dibidang gerak fisik motoriknya. Keterampilan motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik, kontrol motorik tidak akan optimal tanpa kebugaran tubuh, kebugaran tubuh tidak akan tercapai tanpa latihan fisik.

Melihat kenyataan bahwa fisik motorik anak usia dini masih dapat dikembangkan, seharusnya pendidik memaksimalkan perannya untuk mengembangkan fisik motorik anak usia dini tersebut. Untuk program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini seringkali terabaikan atau dilupakan oleh guru sendiri. Hal ini lebih dikarenakan pembelajaran untuk fisik motorik kasar jarang dilaksanakan. Sesungguhnya pengembangan keterampilan motorik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini. Jadi perlu dikembangkan sebuah program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini, khususnya para pendidik dapat memahami dan mampu menerapkan pembelajaran fisik motorik kepada anak. Perkembangan motorik pada anak usia Taman Kanak-kanak adalah anak belajar untuk bisa terampil menggerakkan anggota tubuh, baik motorik halus maupun motorik kasar. Pada usia 5 tahun motorik anak mengalami perkembangan sangat pesat seperti mengisi gelas dengan air, menggambar, dan mewarnai (Sumantri, 2005: 96).

Dari uraian di atas, apabila diperhatikan dengan seksama dan melihat kenyataan yang ada di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Patehan Kecamatan Kraton dalam suasana pembelajaran belum berjalan sebagaimana mestinya. Pada umumnya guru mengajar masih monoton dan masih kurang memperhatikan pembelajaran yang di luar kelas. Suasana ini berdampak pada keterampilan



motorik kasar anak yang hanya berkembang dengan sendirinya. Konteks guru memberikan pembelajaran yang disampaikan untuk anak belum bervariasi dan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Untuk pembelajaran di luar kelas kurang maksimal bagi aktivitas fisik siswa. Kegiatan pembelajaran fisik anak masih kurang dan belum banyak melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas. Sehingga anak banyak melakukan kegiatan yang diberi oleh guru di dalam kelas menjadi suka usil, mengganggu temannya yang sedang mengerjakan tugas, berjalan-jalan dan suka cerita sendiri. Hal tersebut dapat mengganggu pembelajaran di dalam kelas. Keterampilan motorik kasar anak belum terarah dan masih banyak yang belum bisa melakukan kegiatan fisik motorik misalnya senam, melambungkan bola, melempar bola, melompat, dan kegiatan yang berhubungan dengan fisik motorik belum terarah dan kemampuan untuk menirukan gerakan yang diberikan belum sesuai instruksi dari guru.

Melihat suasana pembelajaran dan kemampuan motorik kasar anak dalam permainan *engklek* belum pernah dilakukan oleh anak-anak, jika anak banyak bergerak maka semakin banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika anak makin terampil menguasai gerakan motoriknya. Mengembangkan permainan *engklek* ini juga memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak sehingga anak lebih banyak mengenal budaya sendiri. Peneliti mengangkat hal tersebut untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional *Engklek* Di TK ABA Patehan”. Agar kemampuan perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini masih berpusat pada guru.
2. Kegiatan pembelajaran fisik anak masih kurang dan belum banyak melakukan kegiatan yang pembelajaran di luar kelas.
3. Aktivitas keterampilan motorik kasar anak belum banyak variasi hanya sebatas mengajarkan beberapa keterampilan motorik misalnya melempar bola, berjalan di atas papan titian dan senam irama.
4. Permainan tradisional seperti permainan *engklek* belum pernah dikenalkan kepada anak-anak di TK.

## **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Masalah penelitian ini dibatasi pada Upaya Pengembangan Keterampilan motorik kasar anak kelompok B melalui aktivitas permainan engklek di Taman Kanak-kanak ABA Patehan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Pengembangan keterampilan motorik kasar anak melalui aktivitas permainan tradisional engklek di Taman Kanak-kanak ABA Patehan Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui permainan *engklek* di TK ABA Patehan Yogyakarta.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru TK dapat memperoleh gambaran tentang pembelajaran keterampilan motorik kasar anak.
2. Bagi anak-anak didik mendapat pengalaman langsung tentang permainan *engklek*.
3. Bagi sekolah dapat meningkatkan kualitas belajar dan meningkatkan keterampilan motorik kasar pada Taman Kanak-kanak.
4. Bagi penulis menambah wawasan mengenai kekayaan budaya Indonesia sehingga dapat memotivasi diri untuk lebih melestarikannya.





## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Motorik Kasar Usia 5-6 tahun**

#### **1. Perkembangan Motorik**

Perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Perkembangan motorik dapat didefinisikan suatu proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua. Cobin (Sumantri, 2005: 48).

Sugianto dan Sudjarwo (1992), berpendapat bahwa perkembangan adalah proses perubahan kapasitas fungsional atau kemampuan kerja organ-organ tubuh ke arah keadaan yang makin terorganisasi dan terspesialisasi. Perkembangan motorik merupakan awal dan landasan bagi perkembangan aspek lainnya, karena perkembangan motorik akan memberikan pengaruh secara langsung atau tidak langsung bagi perkembangan aspek-aspek lainnya. Perkembangan motorik kasar ini sangat penting, karena secara langsung atau tidak langsungnya akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari.

Hurlock (1978: 150), berpendapat bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Gerakan tersebut harus melibatkan bagian

badan yang luas yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan dalam berjalan, berlari dan yang lainnya, serta dapat melibatkan otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar dan menangkap bola.

Perkembangan lain yang berhubungan dengan kemampuan motorik anak adalah anak akan semakin cepat bereaksi, semakin baik koordinasi mata, tangan dan kaki akan semakin tangkas, rasa percaya diri anak akan timbul dan akan merasa bangga jika anak dapat melakukan berbagai kegiatan.

Endang Rini Sukamti (2007: 15) mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses kematangan motorik atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses syaraf yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Perkembangan motorik anak usia 5 – 6 tahun dalam koordinasikan dari otot besarnya telah mampu melempar, menangkap bola, dan menendang bola. Apabila anak tidak ada suatu hambatan yang mengganggu dalam perkembangan maka anak akan berkembang secara normal.

Agus (1996: 25), ciri-ciri perkembangan motorik dibagi 4 tahap yaitu: 1) Gerakan yang tidak disadari, tidak disengaja dan tanpa arah; 2) Gerakan anak tidak khas, artinya gerakan timbul disebabkan oleh rangsangan yang tidak sesuai; 3) Gerakan pada anak dilakukan secara masal, yang artinya seluruh tubuhnya ikut bergerak; 4) Gerakan anak itu tidak diikuti gerakan yang lain yang sebenarnya tidak diperlukan.

Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apa pun,

sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang di kontrol otak.

Sukadiyanto (1997: 70) menyatakan bahwa keterampilan motorik adalah keterampilan seseorang dalam menampilkan gerak sampai kompleks. Keterampilan motorik ini merupakan keterampilan yang menentukan dalam perkembangan gerak anak. Dengan demikian keterampilan motorik merupakan keterampilan seseorang dalam melakukan kegiatan olah raga.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa perkembangan motorik lebih pada perilaku dan kemampuan gerak, lebih pada fungsional agar kemampuan kerja organ-organ tubuh dan berfokus pada pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

## **2. Perkembangan Motorik Kasar**

### **a. Pengertian Motorik Kasar**

Motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. E.Berk (Suyadi, 2010: 68), berpendapat semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya geraknya semakin sempurna. Hal ini dikarenakan akibat tumbuh kembang otot anak semakin membesar dan menguat. Motorik kasar pada dasarnya adalah gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik. Oleh karena itu gerakan tersebut dikenal dengan gerakan dasar.

Bambang Sujiono,dkk (2008: 5.3), berpendapat bahwa gerakan-gerakan dasar merupakan gerak pengulangan yang dilakukan terus menerus dari kebiasaan serta menjadikan sebagai dasar dari pengalaman dan lingkungan mereka. Pola

gerak dasar adalah bentuk gerakan-gerakan sederhana yang bisa dibagi ke dalam 3 bentuk gerak sebagai berikut:

1. Gerak *lokomotor* (gerakan berpindah tempat) di mana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat; misalnya jalan, lari, dan loncat.
2. Gerak *non-lokomotor* (gerakan tidak berpindah tempat) di mana sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan namun tidak berpindah tempat, misalnya mendorong, menarik, menekuk, memutar.
3. Manipulatif, di mana ada sesuatu yang digerakkan, misalnya melempar, menangkap, menyepak, memukul, dan gerakan lain yang berkaitan dengan lemparan dan tangkapan sesuatu.

Bambang Sujiono (2008: 1.13) berpendapat bahwa motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Jadi motorik kasar adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan anak usia dini dalam melakukan aktivitas dalam fisik motorik yaitu lebih banyak menggunakan otot tangan, kaki dan anak sudah mampu bergerak secara silmutan dengan mengkombinasikan secara terorganisir semua organ tubuhnya. Beberapa kegiatan fisik motorik anak yang dapat mengembangkan gerakan fisik motorik anak adalah seperti melempar bola, berjalan di atas papan titian, meloncat, menggantung, senam, dan sebagainya. Dengan adanya kegiatan tersebut selain anak senang, juga dapat melatih anak percaya diri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa gerakan-gerakan dasar merupakan gerakan *lokomotor* (gerakan berpindah tempat) dimana bagian tubuh bergerak atau berpindah tempat, misanya jalan, lari dan loncat. Gerakan *non-lokomotor* (gerakan tidak berpindah tempat) di mana sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan namun tidak berpindah tempat, misalnya

mendorong, menarik, menekuk, memutar. Manipulatif, di mana ada sesuatu yang digerakkan, misalnya melempar, menangkap, menyepak, memukul dan gerakan lain yang berkaitan dengan lemparan dan tangkapan sesuatu.

#### **b. Prinsip-prinsip Perkembangan Motorik Anak Usia Dini**

Perkembangan motorik anak harus sesuai dengan masa pertumbuhannya. Dalam perkembangan anak terutama dalam perkembangan motoriknya banyak yang mempengaruhi, salah satunya adalah asupan gizi yang sehat dan harus banyak berolahraga. Endang Rini Sukamti (2007: 3) menyatakan bahwa Prinsip-prinsip perkembangan motorik adalah:

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik
  - a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan
  - b. Semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik kasar
  - c. Kondisi pralahir yang menyenangkan terutama gizi mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa paskalahir
  - d. Kelahiran yang sukar apabila ada kerusakan otak akan memperlambat perkembangan motorik
  - e. Kesehatan gizi yang baik pada awal kehidupan akan mempercepat perkembangan motorik
  - f. Anak yang IQ tinggi perkembangannya lebih cepat dibanding IQ normal atau di bawah normal
  - g. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik
  - h. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik
  - i. Rangsangan dan dorongan dari orang tua, kecenderungan anak yang lahir pertama lebih baik daripada anak yang lahir kemudian
  - j. Kelahiran sebelum waktunya biasanya memperlambat perkembangan anak
  - k. Cacat fisik akan memperlambat perkembangan motorik
  - l. Perbedaan jenis kelamin, warna kulit dan sosial ekonomi

## 2. Prinsip Perkembangan Motorik

Prinsip perkembangan motorik menurut Hurlock (1978:151) ada 5 yaitu:

- a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf
- b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang;
- c. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik
- d. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip perkembangan motorik ini adanya faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik salah satunya kesehatan gizi yang baik pada awal kehidupan akan mempercepat perkembangan motorik, adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik dan perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot syaraf.

### c. Pembelajaran Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja, karena anak perlu mempelajari suatu keterampilan motorik untuk mengembangkan keterampilan secara efisien dan hasil yang sangat baik. Hurlock (1978: 157) menyatakan bahwa mempelajari keterampilan motorik adalah sebagai berikut:

- 1) Kesiapan belajar.

Pembelajaran itu dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka keterampilan yang akan dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang yang sudah siap.

- 2) Kesempatan belajar.

Bagi anak yang tidak berkesempatan untuk belajar tentang keterampilan motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan untuk belajar.

### 3) Kesempatan untuk berpraktek.

Anak harus diberi waktu untuk berpraktek sebanyak yang diperlukan oleh anak untuk menguasai keterampilan motoriknya.

### 4) Model yang baik.

Dalam mempelajari keterampilan motorik anak, meniru suatu model memainkan peran yang penting, maka untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik.

### 5) Bimbingan

Bimbingan dapat juga membantu anak dalam memperbaiki sesuatu kesalahan.

### 6) Motivasi

Untuk mempelajari keterampilan motivasi adalah suatu kepuasan yang diperoleh anak dari kegiatan tersebut.

Kesimpulan dari uraian di atas yaitu keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja karena anak perlu mempelajari keterampilan motorik untuk mengembangkan keterampilan secara efisien dan mendapat hasil yang sangat baik. Keterampilan motorik adanya kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan untuk berpraktek, model yang baik, bimbingan, dan motivasi.

#### **d. Fungsi Keterampilan Motorik**

Hurlock (1978: 162), berpendapat bahwa fungsi keterampilan motorik adalah: 1) Keterampilan bantu diri; 2) Keterampilan bantu sosial; 3) Keterampilan bermain; 4) Keterampilan sekolah. Menurut Toho dan Gusril (2004: 51), fungsi motorik adalah mengembangkan kesanggupan dan keterampilan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja.

Perkembangan keterampilan motorik anak berfungsi untuk membantu anak dalam memperoleh kemandiriannya, selain itu berfungsi untuk membantu mendapatkan penerimaan sosial. (Sujiono, 2007: 1.5), berpendapat fungsi fisik motorik sendiri dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu: sebagai perkembangan fisiologis anak, sebagai perkembangan sosial dan emosional anak, dan perkembangan kognitif anak.

Bambang Sujiono (2007: 1.5-1.8) menjelaskan pentingnya meningkatkan perkembangan motorik anak usia TK yaitu sebagai berikut: Pertama, peran keterampilan motorik terhadap perkembangan fisiologis anak. Maksudnya anak bergerak berolahraga agar tidak bermasalah dengan jantungnya dan kesehatannya. Dengan bergerak secara rutin anak akan mendapat stimulus proses fisiologisnya anak. Kedua, peran keterampilan motorik anak terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Maksudnya anak akan mendapatkan keterampilan motorik yang baik dan akan mempunyai percaya diri yang besar, serta mempunyai lingkungan teman di sekitar yang akan menerima anak yang mempunyai keterampilan motorik yang baik. Ketiga, peran keterampilan motorik terhadap kognitif anak.



Maksudnya meningkatkan keterampilan fisik anak membuat aktivitas fisik motorik anak semakin kompleks.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi keterampilan motorik keterampilan bantu diri, keterampilan bantu sosial, keterampilan bermain, keterampilan sekolah dan fungsi fisik motorik sebagai perkembangan fisiologis anak, sebagai perkembangan sosial dan emosional, dan perkembangan kognitif anak.

#### **e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak**

Dalam perkembangan setiap anak pasti cenderung berbeda-beda, untuk perkembangan motorik anak ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam perkembangannya dan menurut Mahendra (Sumantri, 2005: 110), secara umum dibedakan menjadi 3 (tiga) faktor utama yaitu: faktor proses belajar, faktor pribadi dan faktor situasional (lingkungan). Faktor-faktor ini pada pelaksanaannya akan mempengaruhi proses pembelajaran dan kondisi pribadi anak yang kesemuanya saling menunjang dan atau melemahkan.

Definisi serupa tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik yang dikemukakan oleh Hurlock (1978: 118) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik anak di antaranya: pengaruh keluarga, gangguan emosional, gizi, jenis kelamin, suku bangsa, kecerdasan, status sosial ekonomi, kesehatan, fungsi endokrin, pengaruh pra-lahir dan pengaruh tubuh.

Dari penjelasan di atas bahwa dari beberapa faktor tersebut secara tidak langsung akan mempengaruhi proses pembelajaran dan kondisi pribadi anak yang

kesemuanya berjaln saling menunjang. Guru harus memberikan asupan gizi yang baik untuk anak agar kesehatan anak terjaga, kekurangan gizi ini akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Biasanya penyebab utama dari faktor ekonomi dan kebiasaan keluarga. Oleh sebab itu untuk membantu anak didik, guru perlu membiasakan anak-anak didiknya memakan makanan yang bergizi guna untuk lebih kuat dan lebih sehat.

**f. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar**

Barrow, Harold M, dan Mc Gree, Rosemary (1976: 120) mengemukakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas: kekuatan, kecepatan, power ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi. Hal senada juga dijelaskan oleh Toho Cholik Mutohir dan Gusril (2004: 50-51) bahwa unsur-unsur keterampilan motorik diantaranya (1) koordinasi, (2) kecepatan, (3) keseimbangan, (4) dan kelincahan. Adapun penjelasan dari beberapa faktor diatas sebagai berikut:

1) Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik.

2) Kecepatan

Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain dengan waktu yang sesingkat-singkatnya.

3) Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan seseorang mengubah arah posisi tubuh dengan cepat pada waktu yang bergerak dari titik satu ke titik lain, misalnya bermain kucing-kucingan, semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan untuk menghindar, maka semakin tinggi kelincahannya.

#### 4) Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak termasuk dalam koordinasi gerak seperti koordinasi tangan dan kaki dengan kemampuan memilih suatu obyek dan mengkoordinasikannya.

#### 5) Keseimbangan

Keseimbangan dapat diklasifikasikan menjadi 2 macam yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statis adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak terjatuh pada saat sedang melakukan gerakan.

Muhadi (1991: 51) mengatakan bahwa bagi anak-anak, pembentukan keseimbangan dapat diberikan mulai dari yang ringan dan yang sederhana dulu baru kepada yang lebih berat dan sukar. Cara latihannya antara lain seperti latihan berdiri pada satu kaki. Sikap permulaan berdiri tegak, kedua kaki rapat, kedua tangan bebas. Untuk gerakannya, latihan pertama adalah berdiri menggunakan salah satu kaki, tumit diangkat. Kaki yang lain bebas. Pertahankan sikap ini selama 10 hitungan, setelah itu ganti kaki. Latihan kedua, berdiri pada salah satu kaki, tumit diangkat. Kaki yang lain diangkat ke depan dengan lutut ditekuk,

ujung kaki menuju ke bawah. Pertahankan sikap ini selama 8 – 10 hitungan, kemudian ganti kaki. Latihan ketiga, berdiri pada salah satu kaki, yang lain diangkat dan telapak kakinya diletakkan pada lutut bagian dalam, kedua tangan dipinggang, mata dipejamkan. Tahan selama 5 – 8 hitungan kemudian ganti kaki. Pendapat yang sama, Muhadi (1991: 103) berpendapat bahwa bentuk-bentuk latihan keseimbangan sebagai berikut:

- a) Berdiri pada salah satu kaki dengan berbagai variasi. Misalnya mengangkat lutut ke atas, mengangkat kaki ke belakang, meletakkan telapak kaki pada lutut, dan sebagainya. Dilakukan dengan mengangkat tumit, memejamkan mata, tangan dipinggang atau tangan direntangkan ke samping.
- b) Membuat sikap kapal terbang, membentuk sikap “T”. Sambil duduk membentuk sikap huruf “V”.
- c) Jalan di atas balok papan titian, dan sebagainya.
- d) Selain bentuk-bentuk keseimbangan yang telah dikemukakan itu ada latihan keseimbangan yang dimasukkan ke dalam bentuk gerakan senam ketangkasan, misalnya seperti:
  - (1) Keseimbangan pada kepala (*kopstand/head balance*);
  - (2) Keseimbangan tangan (*handstand*).

Pada dasarnya motorik setiap orang berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Hal ini sesuai pendapat Depdiknas (2008: 1) bahwa perkembangan motorik merupakan

perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh keterampilan, dan control motorik. Djoko Pekik Irianto (2003: 3) menjelaskan bahwa kebugaran jasmani dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (1) Kebugaran statistik, (2) kebugaran jasmani, (3) kebugaran motoris.

Bambang Sujiono (2007: 7.3-7.6) mengatakan bahwa unsur-unsur kesegaran jasmani meliputi kekuatan, kecepatan, daya tahan tubuh, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan. Lebih lanjut Bambang Sujiono (2007: 1.13) menyatakan bahwa gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian besar dari bagian tubuh dan memerlukan tenaga yang cukup besar.

Dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik meliputi kekuatan, kecepatan, daya tahan tubuh, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan.

#### **g. Manfaat Perkembangan Motorik Bagi Anak**

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Berdasarkan sumber tokoh Nuri Cahyono (2012: 5) maka manfaat perkembangan motorik bagi anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak berkesempatan melakukan kegiatan atau gerakan-gerakan yang membuat tubuh anak akan sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- 2) Anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan.

- 3) Anak akan lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit.
- 4) Sebagai dasar untuk mengembangkan bakat di bidang olah raga dan siap menekuni bidang olah raga tertentu pada usia berikutnya.
- 5) Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak merasa tidak gelisah.

#### **h. Tahapan pembelajaran motorik**

Pembelajaran motorik itu sendiri akan senantiasa mendapatkan penjelasan secara komprehensif, termasuk kemampuan motorik dalam hubungannya dengan keterampilan, olahraga dan pendidikan jasmani dalam bagian-bagian berikutnya.

Dalam pembelajaran perkembangan motorik, Schmidt (Yudha dkk, 2005: 131) menjelaskan membaginya kedalam tiga tahapan utama yaitu:

- 1) Tahap Verbal Kognitif artinya tahap pembelajaran motorik melalui uraian lisan atau penjelasan dengan maksud agar anak memahami motorik yang akan dilakukannya.
- 2) Tahap Asosiatif artinya pada tahap ini perkembangan anak TK sedang memasuki masa pemahaman dari motorik-motorik yang sedang dipelajarinya.
- 3) Tahap Otomatisasi artinya pada tahap ini anak TK sudah dapat melakukan gerakan dengan benar dan baik atau spontan.

Perkembangan kemampuan memang dapat berkembang tanpa dilatih. Kemampuan tersebut berkembang misalnya, karena pengaruh kematangan dan pertumbuhan. Perubahan kemampuan semacam ini tentu akan meningkatkan

keterampilan. Misalnya dalam keterampilan berlari. Tanpa berlatih dalam arti sebenarnya kemampuan berlari tetap akan berkembang karena adanya pengaruh kematangan. Perubahan keterampilan anak TK karena faktor kematangan anak, jelas tidak bisa dikatakan hasil belajar. Perubahan itu terjadi harus melibatkan adanya latihan atau pemberian pengalaman tertentu. Misalnya salah satu memberikan buku model pembelajaran kooperatif pada anak TK ini menjadi upaya konkrit dalam memfasilitasi peningkatan keterampilan motorik anak secara optimal. (Yuda M. Saputra dkk, 2005:132-133).

Berdasarkan uraian di atas bahwa pembelajaran perkembangan motorik menjelaskan tiga tahapan yaitu tahap verbal kognitif, tahap assosiatif, dan tahap otomatisasi.

## **B. Permainan Tradisional *Engklek***

### **1. Permainan Tradisional**

#### **a. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan merupakan satu bentuk hasil budaya manusia. Aktivitas yang dilakukan disebut bermain, Secara historis belum diketahui secara pasti muncul ditengah-tengah masyarakat Jawa. Cerita pewayangan yang bersumber pada kitab Mahabharata telah dikenal adanya permainan dan bermain. Perkembangan terakhir yang dapat diketahui sekarang adalah pada abad dua puluh. Setelah bangsa Indonesia telah terbentuk dalam wadah kesatuan Republik Indonesia maka permainan tradisional yang menjadi kekayaan semakin banyak dan beragam. Permainan merupakan hasil cipta karya manusia yang ditakdirkan

sebagai makhluk tertinggi dengan ciri memiliki sesuatu yang khusus yaitu akal pikiran yang tidak dimiliki oleh makhluk lainnya. Tampak bahwa permainan tradisional anak merupakan gejala sosial-budaya yang telah mendapat perhatian dari berbagai elemen masyarakat Indonesia. (Suharsimi Arikunto, dkk, 2006: 7).

Sukintaka (1991: 129), mengemukakan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan ini telah dimainkan oleh anak-anak dari satu zaman ke zaman selanjutnya. Pengertian permainan tradisional merupakan permainan simbolis dari pengetahuan yang turun menurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan sebaliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap permainan anak.

Definisi serupa tentang permainan tradisional dikemukakan oleh Sukirman (2008: 19), bahwa permainan tradisional adalah sebuah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek dalam budaya masyarakat.

Dari kesimpulan pengertian permainan tradisional adalah permainan yang telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya, bahwa permainan tradisional sebuah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek dalam budaya masyarakatnya.

#### b. Fungsi dan Manfaat Permainan

Dalam permainan tradisional anak-anak sebenarnya banyak nilai budaya yang dapat digali. Satu di antaranya bahwa dalam permainan anak banyak kandungan nilai filosofisnya yaitu terwujud dalam fungsinya sebagai suatu media untuk menurunkan pesan-pesan budaya kepada generasi penerus. Dengan



disosialisasikan permainan rakyat mulai dini maka diharapkan anak terbentuk kepribadiannya sehingga mengenal unggah-ungguh, tata karma, dan bermuara pada pendidikan budi pekerti luhur, Rahman dan Mujiono (Arikunto,2006:110).

c. Nilai Dedaktis dalam Permainan

Sebuah permainan akan terdapat nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai budaya itu antara lain: hiburan, sportivitas, pertemanan, kepatuhan, kebersamaan, tanggung jawab, melatih fisik, keterampilan, pengenalan lingkungan, solidaritas, harmoni, kepemimpinan, demokrasi, dan siasat/strategi. (Suharsimi, dkk, 2006: 112-126).

## **2. Engklek**

a. Pengertian *Engklek*

Permainan *engklek* (dalam Bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional dan permainan *engklek* mungkin tidak asing lagi di telinga. Jenis permainan tradisional ini dilakukan di pelataran dengan gambar kotak-kotak kemudian melompat-lompat dari kotak satu ke kotak selanjutnya. Permainan *engklek* biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun sebelum memulai permainan ini harus menggambar kotak-kotak diperalatan semen, aspal atau tanah, menggambar 5 (lima) segi empat *dempet* vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. *Engklek* ada beberapa istilah lain untuk permainan ini seperti *teklek* dan ada juga yang menyebutkan dengan *ciplek gunung*. Istilah untuk menyebutkan nama permainan ini memang beragam tapi permainan yang dilakukan sama. Dinamakan *engklek* karena permainan ini dilakukan dengan cara bertahap dan dengan cara melompat-

lompat dari satu ke kotak yang lain dengan menggunakan satu kaki. Definisi serupa dikemukakan oleh Dhamamulyo, dkk, (2005: 145) bahwa permainan *engklek* atau *ingkling* dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan *engklek*, yaitu berjalan berlompat dengan satu kaki. Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan para pemainnya. Permainan ini dapat dilakukan di mana saja, di halaman rumah, emper rumah, lapangan, halaman sekolahan, dll. Permainan *engklek* minimal dimainkan oleh 2 orang dan maksimal 6 orang anak. Untuk perlengkapan yang diperlukan untuk permainan *engklek* adalah bidang tanah atau lantai dan digambari petak-petak untuk bermain. Kemudian diperlukan juga *gaco/gacuk*.

b. Cara Bermain

Berdasarkan Dhamamulyo, dkk, (2005: 146), maka cara bermain *engklek* adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan melakukan *hompimpa* dan yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu. Pemain pertama melemparkan *gaco* (pecahan *eternit* di kotak nomor satu). Saat melemparkan tidak boleh melebihi yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur.
- 2) Pemain pertama melompat dengan satu kaki (*engklek*), dari kotak 1 sampai kotak 6 kemudian berhenti sejenak di kotak A kemudian kembali lagi dengan mengambil *gaco* yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu masih diangkat.

- 3) Setelah itu pemain melemparkan *gaco* tersebut sampai ke kotak 2, jika keluar dari kotak maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya.
- 4) Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan *gaco*. Pergiliran dilakukan jika pemain pelempar *gaco* melewati sasaran, atau menapak dua kaki di kotak 1, 2, 3, 4, 5, 6 dan berhenti di kotak A kemudian lompat lagi di kotak 3 dan berhenti di kotak 3, jika *gaco* berada di kotak 4, 5, 6 maka pemain mengambil *gaco* di kotak 1.
- 5) Jika *gaco* berada di kotak 4, 5, dan 6 maka pemain mengambilnya di kotak A.
- 6) Kemudian jika semua telah dilakukan oleh semua pemain maka selanjutnya melemparkan *gaco* dengan membelakangi kotak *engklek*-nya, jika pas pada kotak yang dikehendaki maka kotak itu akan menjadi rumahnya, maka boleh berhenti di kotak tersebut seperti pada kotak A tapi hanya berlaku pada pemain yang menang tersebut, dan begitu seterusnya sampai kotak-kotak mulai dari angka 1 sampai 6 menjadi milik para pemain. Jika semua telah dimiliki oleh sang pemain maka permainan dinyatakan telah selesai.

c. Model Permainan

Berdasarkan catatan sumber Dhamamulyo (2005: 147), maka model *engklek* merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah. Permainan ini berbentuk kotak-kotak yang menyerupai tanda tambah/*plus* (+) namun memiliki kotak-kotak. Harus loncat dengan menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya.

sebagai pemain memegang sebuah pecahan *eternit* untuk dilemparkan ke masing-masing kotak dan kemudian kita melakukan lompatan ke dalam kotak-kotak tersebut. Setelah selesai lompat ke semua kotak kita mengambil pecahan *eternit* tersebut. Kemudian dilemparkan lagi kotak selanjutnya tapi dalam melempar tidak boleh melebihi batas kotak yang telah disediakan atau kita akan dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain lainnya.

Permainan ini dilakukan oleh dua orang atau lebih. Hal yang perlu disiapkan dalam permainan ini adalah sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah. Menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

#### d. Tujuan Permainan

Berdasarkan Damamulyo (2005: 149), maka tujuan permainan engklek adalah sebagai berikut:

Adapun tujuan diadakan permainan ini adalah:

- 1) Melestarikan permainan tradisional sebagai ciri khas bangsa Indonesia.
- 2) Memperkenalkan permainan tradisional Indonesia terutama ke masyarakat Indonesia sendiri yang belum mengenal permainan tradisional tersebut.
- 3) Memberikan pengertian kepada orang tua bahwa anak tersebut membutuhkan yang namanya permainan.
- 4). Mengajarkan anak-anak Indonesia berpikir kreatif dengan apa yang ada di sekitar, sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif.

e) Nilai Moral

Berdasarkan catatan sumber Dhamamulyo (2005: 149) nilai moral dalam permainan *engklek* setiap permainan tradisional menampilkan sisi tersendiri untuk perkembangan kecerdasan anak. Hal ini sangat berbeda sekali dengan permainan modern yang berkembang saat ini. Adapun pesan moral yang dapat disampaikan oleh permainan *engklek* ini adalah:

- 1) Permainan ini mengajarkan untuk berbagi kepada sesama teman.
- 2) Harus dapat bersikap positif terhadap setiap permainan yang dilakukan, harus dapat menerima kekalahan.
- 3) Setiap orang jika ingin sukses harus berjalan mulai bawah setelah itu baru dia akan merasakan hasil kerja kerasnya selama ini.
- 4) Anak akan berpikir kreatif terhadap hal-hal yang ada di sekelilingnya sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif.
- 5) Orang itu jika ingin sukses harus berjalan *engklek* terlebih dahulu (bersusah-susah dan bekerja keras terlebih dahulu).

### **3. Kelebihan Permainan *Engklek***

Permainan engklek merupakan permainan tradisional lompatan-lompatan pada bidang bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain. Ada yang menyebutnya *teklek ciplak gunung*, demprak dan masih banyak lagi. Istilah yang disebutkan memang beragam, tetapi permainan yang dimainkan tetap sama.

Unsur-unsur yang dikembangkan dalam permainan engklek ini adalah daya tahan, kecepatan, kelincahan, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan.

Menggunakan permainan *engklek* serta mengetahui kelebihan-kelebihannya maka dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran motorik kasar diharapkan peserta didik dapat dikembangkan dalam permainan *engklek*. Kelebihan yang diberikan oleh permainan sederhana yaitu permainan *engklek* ini cukup besar, antara lain:

- a. Melatih Konsentrasi
- b. Melatih sportivitas, apabila pemain memang menginjak garis harus menghentikan permainannya
- c. Melatih perkembangan emosi, pada saat pemain tidak berhasil melemparkan gaco ke dalam petak, dan tidak boleh melanjutkan permainan atau saat tahap pemilihan lokasi, namun tidak berhasil mendapatkannya karena gaco jatuh di luar petak
- d. Melatih kognisi (pemecahan masalah), bagaimana cara untuk melempar gaco agar tidak keluar dari petak
- e. Melatih motorik kasar, pada saat berjingkat
- f. Dapat menjaga kelestarian tradisi dan kearifan local.

#### **4. Permainan Tradisional *Engklek* Dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.**

Permainan *engklek* dapat dilakukan anak berusia 7 – 14 tahun, kurang dari umur 7 tahun pun diperbolehkan ikut, tetapi hanya diberi status sebagai

pemain *bawang kothong*. Pada pembahasan ini hanya diuraikan tentang permainan *engklek* yang dapat dimainkan anak tahap usia TK.

Bermain tradisional *engklek* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal permainan tradisional, terutama dalam permainan *engklek*. Permainan *engklek* ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi anak yang kalah. Permainan *engklek* mengandung unsur-unsur melatih keterampilan dan ketangkasan seperti olah raga pada umumnya. Engklek mengkombinasikan kecepatan melempar pecahan genteng (disebut *gaco*) ke dalam kotak-kotak dan kemampuan menjaga keseimbangan, karena saat melewati kotak-kotak yang telah dibuat, setiap pemain harus melompat-lompat dengan satu kaki diangkat, dan tidak boleh menyentuh garis.

Permainan *engklek* ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan pengendalian gerakan tubuh. Melalui permainan tradisional *engklek* juga berguna untuk memupuk persahabatan antara sesama anak-anak dan dapat meningkatkan kemampuan fisiknya, serta berkesempatan untuk mengekspresikan kreativitasnya.

Permainan tradisional ini terdapat nilai-nilai moral dan pendidikan yang terkandung dari permainan tradisional dan bisa dikatakan mencakup segala aspek yang diperlukan dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Secara fisik dan psikologis sangat diperlukan rangsangan agar seorang anak bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Aspek psikologis dan aspek motorik merupakan dua hal penting pada perkembangan dan pertumbuhan anak. Sebagai guru harus memberikan motivasi, menyemangati dan memberikan rasa aman kepada anak.

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah:

1. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak haruskan untuk melompat-lompat.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
3. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
4. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
5. Anak menjadi kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

Kesimpulan dari permainan engklek dan perkembangan motorik kasar ini adalah kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak haruskan untuk melompat-lompat mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati. Permainan engklek melatih anak untuk mengembangkan kecerdasan logika anak dalam melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya dan anak menjadi kreatif.

### **C. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5 – 6 Tahun**

Pemilihan suatu metode pembelajaran tentunya ditentukan oleh tujuan yang akan dicapai oleh anak, untuk mengembangkan motorik anak guru dapat menerapkan metode-metode yang akan menjamin anak tidak mengalami cedera dan menyesuaikan dengan karakteristik anak TK. Memilih metode pembelajaran



yang sesuai tujuan pengembangan motorik anak. Selain itu metode yang akan dipilih harus memungkinkan anak bergerak dan bermain karena gerak adalah unsur utama pengembangan motorik. Bambang Sujiono, dkk (2007: 3.22) berpendapat bahwa karakteristik motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun ialah mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, melempar dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian, berjalan berbagai variasi, memanjat, berlari dan melakukan senam bervariasi.

Pendidik harus memperhatikan dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya dan karakteristik peserta didik. Depdiknas (2007: 5) menyatakan bahwa karakteristik perkembangan fisik motorik kasar adalah berdiri di atas salah satu kaki selama 5 – 10 detik, menaiki dan menuruni tangga dengan berpegangan dan berganti kaki, berjalan mundur, berjalan pada garis lurus, berjalan mundur, bermain bola yang melambung dengan mendekap ke dada dan mendorong.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik motorik kasar anak usia dini guru dapat menerapkan metode-metode yang akan menjamin anak tidak mengalami cedera dan menyesuaikan dengan karakteristik anak TK, untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai tujuan pengembangan motorik anak. Sebagaimana pendapat Bambang Sujiono, dkk (2007: 3.22) karakteristik motorik kasar anak usia 5-6 tahun mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, melempar dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian, berjalan berbagai variasi, memanjat, berlari dan melakukan senam bervariasi. Dengan demikian, setiap anak memiliki potensi untuk berkembang sehingga

pemberian kesempatan yang luas bagi anak mencari dan menemukan pengetahuan, akan memberikan peluang kepada anak agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Usia dini merupakan usia emas atau sering disebut sebagai *golden age*.

Usia dini merupakan masa yang di mana pertumbuhan dan perkembangan berkembang dengan pesat, sehingga masa ini merupakan masa yang tepat untuk menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan anak agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal.

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami tumbuh kembang dengan pesat diberbagai aspek perkembangan . salah satunya adalah melalui keterampilan motorik, dengan adanya keterampilan motorik anak dapat mengembangkan permainan lewat keterampilan motorik seperti bermain bola, sampai dan permainan lainnya dengan tujuan agar anak dapat senang dan dapat mengembangkan kreativitasnya.

Setiap anak mempunyai karakteristik dan cara belajar yang berbeda-beda sehingga cara menstimulus juga dengan cara berbeda-beda pula. Akan tetapi pada dasarnya anak menyenangi bermain. Bermain membantu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Melalui bermain pula, anak dapat menikmati pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

Semakin kuat keinginan anak untuk diterima di lingkungan teman, semakin menguatnya kegiatan berkelompok dengan teman sebaya, maka dengan

permainan engklek menarik digunakan sebagai pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan motorik anak. Melalui permainan engklek ini juga mengembangkan dan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak sehingga anak lebih banyak mengenal budaya sendiri.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa keterampilan motorik kasar kelompok B di Taman Kanak-kanak ABA Patehan Yogyakarta dapat dikembangkan melalui permainan *engklek*.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Zainal Aqib (2006: 12-13) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam kelas. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas. Peneliti dan guru kelas bersama-sama merancang suatu tindakan untuk pembelajaran yang akan dilakukan. Hal ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil yang lebih baik. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti dan guru kelas dapat mencari cara untuk mengatasi masalah tersebut dan dapat melakukan tindakan secara langsung untuk peningkatan dan perbaikan proses pembelajaran di kelas.

Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti bekerja sama dengan guru Kelompok B di TK ABA Patehan Yogyakarta. Peneliti dan guru kelas meninjau masalah yang terjadi di Kelompok B dan kemudian mencari solusi untuk perbaikan di kelas. Peneliti dan guru kelas bekerja sama dalam merancang perbaikan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dan evaluasi setelah selesai pembelajaran. Dengan begitu, diharapkan proses pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar anak sehingga diperoleh hasil yang baik.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK ABA Patehan, Kecamatan Kraton, Yogyakarta. Alasan pemilihan tersebut karena ada beberapa alasan yaitu:

- a. TK ABA Patehan memiliki masalah dalam pengembangan motorik kasar anak.
- b. Di sekolah tersebut, belum optimal dalam memberikan metode pembelajaran bermain tradisional *engklek*.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan tahun 2012. Penelitian ini dilakukan selama satu minggu dengan tatap muka dua kali pertemuan dengan menggunakan jam pembelajaran . Apabila dalam penelitian ini belum mencapai harapan yang diinginkan maka penelitian ini merancang perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus tindakan ke tiga.

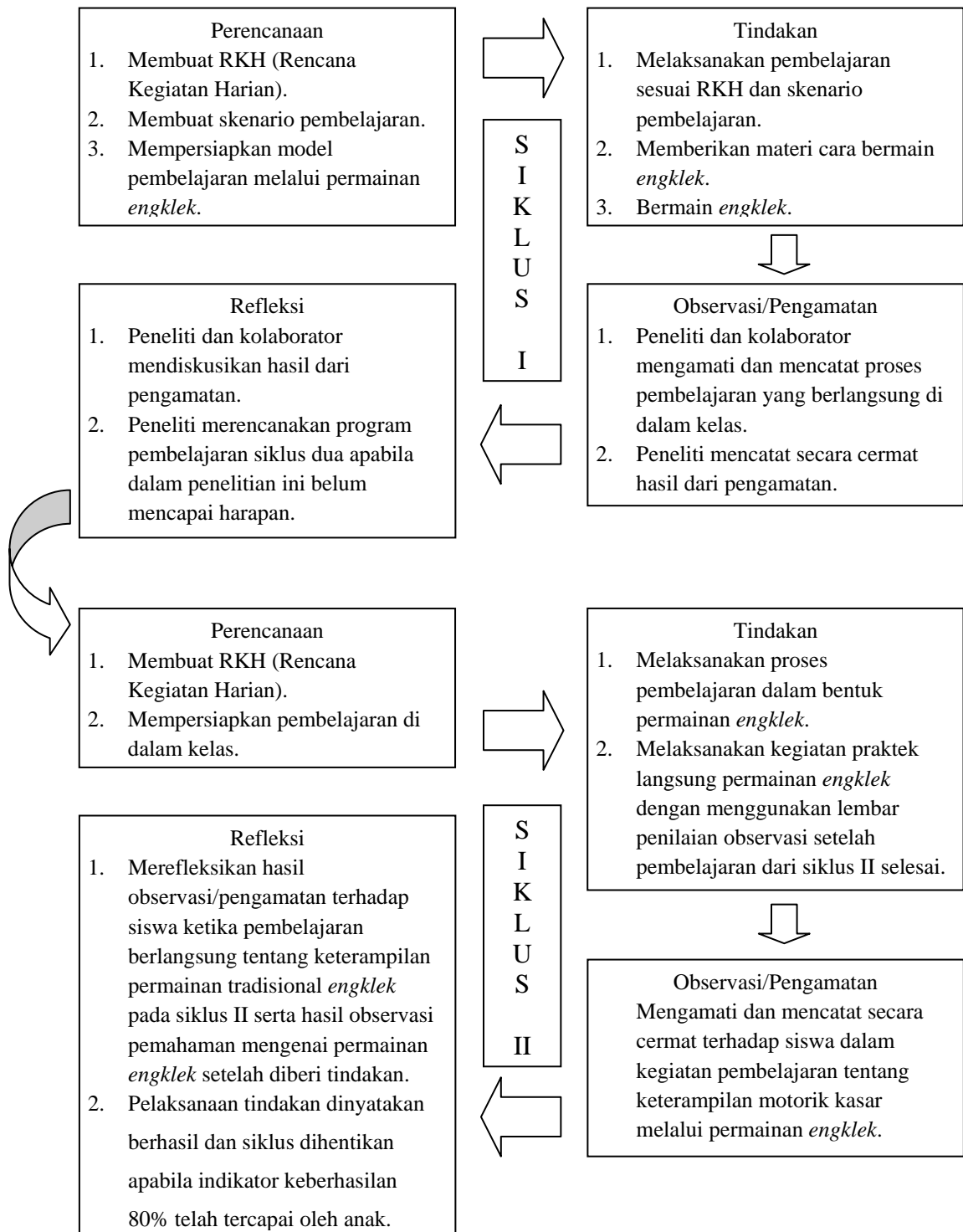
## **C. Subyek dan Obyek Penelitian.**

Subyek Penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelompok B TK ABA Patehan, Kecamatan Kraton, Yogyakarta, dengan jumlah siswa 24 anak, yang terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 9 anak dan siswa perempuan sebanyak 13 anak. Pertimbangan peneliti mengambil subyek penelitian di TK tersebut, karena peneliti mengetahui kondisi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di TK tersebut. Obyek penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan motorik kasar melalui permainan yaitu permainan Tradisional *engklek*.

#### **D. Desain Penelitian**

Model penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam Penelitian menggunakan Model Spiral dari Mode Kemmis dan Mc Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart. Desain Penelitian ini terdiri dari dua siklus masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Keempat komponen tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 1.** Penelitian tindakan model spiral Kemmis dan Taggart yang telah dikembangkan sendiri oleh peneliti



Berdasarkan prosedur penelitian di atas, maka tindakan penelitian kelas untuk meningkatkan keterampilan permainan tradisional *engklek* dimulai dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, dilanjutkan dengan refleksi. Setelah melalui refleksi dan mendapatkan data mengenai keterampilan permainan *engklek* yang belum maksimal, maka untuk memaksimalkan meningkatkan keterampilan permainan *engklek* tersebut dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahapan sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu Rencana Kegiatan Harian (RKH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai metode yang akan digunakan, RKH berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
- b. Membuat Skenario Pembelajaran.
- c. Menyusun dan mempersiapkan model pembelajaran melalui permainan *engklek* untuk setiap pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kegiatan anak dalam perkembangan motorik kasar.
- d. Memberikan materi cara bermain engklek.



## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan tahapan ini adalah melaksanakan proses pembelajaran sebagaimana yang telah dirancang secara terkendali, cermat dan bijaksana sebagai pijakan bagi pengembangan tindakan berikutnya. Siklus pertama tindakan guru yang dilakukan memberikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan *engklek*. Siklus pertama dilakukan dua kali pertemuan dan setiap pertemuan 30 menit setiap selesai pertemuan diadakan evaluasi atau refleksi bersama kolaborator untuk merancang pertemuan berikutnya. Siklus kedua dan seterusnya baik bentuk dan macam permainannya akan ditentukan oleh peneliti dan kolaborator setelah memperoleh hasil tindakan pada siklus pertama.

## 3. Obsevasi

Dalam tahap ini dilaksanakan observasi terhadap tindakan. Peneliti dan guru bersama-sama mengamati, mencatat secara cermat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan selain itu peneliti juga menggunakan bukti konkret selama kegiatan berlangsung. Sesudah selesai pembelajaran berakhir, observasi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Kolaborator ialah teman sejawat yang memahami dan mengetahui pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Sebelum melaksanakan tugasnya diadakan penyamaan persepsi tentang penelitian tindakan kelas.

## 4. Refleksi

Pada tahap ini data-data yang diperoleh melalui obsevasi sebelum pembelajaran, saat pembelajran dan setelah selesai pembelajaran dicatat, dikumpulkan dan dinalisis dengan kolaborator. Setiap akhir pertemuan dalam

siklus, dilakukan refleksi. Hasil ini digunakan untuk menentukan langkah tindakan berikutnya.

#### **E. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan/observasi dan dokumentasi

##### **1. Pengamatan atau Observasi**

Margono (Tim PG-PAUD UT, 2008: 11) Observasi adalah sistem atau rencana untuk mengamati perilaku. Selain itu, observasi juga diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak objek penelitian.

Observasi dilakukan oleh *Observer* yang dalam hal ini adalah teman sesama guru (teman sejawat) di kelompok B dengan cara melakukan pengamatan dan mencatat mengenai pelaksanaan pembelajaran motorik kasar di kelompok B. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti.

##### **2. Dokumentasi**

Amirin (Tim PG-PAUD UT, 2008: 18), dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumentasi dilakukan untuk memberikan secara nyata tentang kemampuan pembelajaran motorik kasar tentang permainan tradisional *engklek* dan untuk memperkuat data yang telah diperoleh pada saat penelitian dilakukan.

Adapun yang dapat dijadikan dokumentasi, yaitu;

- a. Foto guru pada saat mengajar.
- b. Rencana Kegiatan Harian.
- c. Proses pembelajaran yang menggambarkan kegiatan anak di luar kelas, yaitu permainan *engklek*.

## F. Instrumen Penelitian

Wina Sanjaya (2011: 84), instrument penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian penelitian. Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah lembar observasi. Panduan observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar menggunakan permainan tradisional *engklek*. Sedangkan data yang didapat dari observasi ini memberikan informasi tentang kemampuan dalam melakukan permainan *engklek* yang dipraktekkan langsung oleh anak-anak. Adapun pedoman observasi kisi-kisi instrumennya adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Observasi Kemampuan Permainan Tradisional *engklek*.

No	Nama Anak	Keseimbangan			Kelincahan			Kecepatan		
		S	BS	TS	L	BL	L	C	BC	C

Keterangan

S : Seimbang

BS : Belum Seimbang

TS : Tidak Seimbang

L : Lincih

BL: Belum Lincih

TL: Tidak Lincih

C : Cepat

BC : Belum Cepat

TC : Tidak Cepat

Berdasarkan kisi-kisi instrumen observasi upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan *engklek* pada anak kelompok B TK ABA Patehan maka kriteria penilaian kegiatan *engklek* sebagai berikut:

**Tabel 2.** Rubrik Penilaian Kegiatan Permainan *Engklek*.

No	Indikator	Skor	Deskripsi
1	Melompat dengan seimbang	3	Anak dapat melompat ke depan tanpa terjatuh.
		2	Jika anak melompat ke depan tidak terjatuh tetapi dibantu guru.
		1	Anak melompat ke sembarangan arah.
2	Mengepresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lincah.	3	Anak dapat melompat dengan satu kaki secara seimbang sebanyak 5-7 lompatan.
		2	Anak dapat melompat dengan satu kaki secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan.
		1	Anak melompat dengan satu kaki seimbang kurang dari 2 lompatan.
3	Melakukan permainan fisik misal: engklek	3	Anak dapat melempar gaco semua kotak yang ada di permainan.
		2	Anak melempar gaco dalam kotak sampai posisi kotak tengah.
		1	Anak tidak dapat melempar gaco dalam kotak yang berada diposisi awal.

Penilaian terhadap meningkatkan kemampuan dalam permainan tradisional *engklek* dilakukan dengan menggunakan skala penilaian. Skor kemampuan permainan tradisional *engklek* yang digunakan adalah skor antara 1 sampai 3. Skor 1 jika anak belum mampu melakukan kegiatan, skor 2 jika anak kurang mampu melakukan kegiatan dan skor 3 jika anak mampu melakukan kegiatan. Keterangan yang lebih lanjut terdapat pada lembar instrumen observasi dan rubrik penilaian terlampir.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperoleh bukti apakah ada perbaikan peningkatan atau perubahan yang diharapkan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui observasi langsung dan dokumentasi kemampuan anak dalam permainan tradisional *engklek* di TK ABA Patehan Yogyakarta. Observasi langsung dilakukan pada saat awal pembelajaran dan pada saat tindakan kelas yang berupa peningkatan kemampuan permainan *engklek* yaitu praktek langsung yang dilakukan di luar kelas. Perhitungan dalam analisis data menghasilkan presentase pencapaian yang selanjutnya diinterpretasikan dengan kalimat.

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yakni pengolahan data yang dikumpulkan melalui observasi. Suharsimi Arikunto (2002: 209) menyatakan analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.

Suharsimi Arikunto (1992: 208) berpendapat bahwa data tersebut di atas diinterpretasikan ke dalam 4 tingkatan yaitu:

1. Kriteria baik, apabila nilai yang diperoleh anak antara 78%-100%.
2. Kriteria cukup, apabila nilai yang diperoleh anak antara 56%-75%.
3. Kriteria kurang baik, apabila nilai yang diperoleh anak antara 40%-55%.
4. Kriteria tidak baik, apabila nilai yang diperoleh anak antara 0%-40%.

Dari kriteria kesesuaian diatas, untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian ini menggunakan rumus rata-rata (mean) (Purwanto, 2011: 116). Rata-rata (mean) biasa dinotasikan dengan  $\bar{X}$  adalah rata-rata dihitung dengan menjumlahkan semua data dibagi dengan jumlah datanya. Rumus yang dipakai adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum N}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : Rata-rata (%)

$\sum N$  : Jumlah siswa yang mendapat kriteria bisa

$\sum n$  : Jumlah siswa keseluruhan

#### **H. Indikator Keberhasilan**

Indikator merupakan patokan untuk menentukan suatu kegiatan. Keberhasilan itu dinyatakan berhasil apabila adanya perubahan ke arah perbaikan yaitu berupa peningkatan kemampuan anak dalam permainan tradisional *engklek*. Indikator keberhasilan pada penelitian ini apabila 80% anak dalam satu kelas tersebut telah mencapai kategori cukup berhasil.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK ABA Patehan Kecamatan Kraton Yogyakarta. TK ABA Patehan memiliki 3 kelas terdiri dari atas kelompok A dan kelompok B dua kelas. Jumlah anak secara keseluruhan ada 65 anak, dengan jumlah tenaga pendidik 7 orang.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 24 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Selama ini aktivitas motorik kasar anak kelompok B lebih banyak dilakukan secara terintegrasi dengan kemampuan dasar yang lain. Untuk motorik kasar dilakukan antara dengan berjalan di atas papan titian, menangkap bola, melompat, dan melakukan berbagai macam permainan. Semua kegiatan ini dilaksanakan pada kegiatan awal, inti, istirahat, maupun kegiatan akhir sesuai tujuan pengembangannya. Penelitian dilaksanakan di mulai pada tanggal 1 Desember 2012.

##### **2. Deskripsi Kondisi Awal Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan**

Kondisi awal keterampilan motorik kasar anak diamati sebelum dilakukan tindakan. Pra tindakan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 1 Desember 2012. Pengamatan keterampilan motorik kasar difokuskan pada unsur keseimbangan, kelincahan dan kecepatan anak kelompok B TK ABA Patehan. Hasil pengamatan tersebut dapat ditampilkan seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 3:** Kemampuan Permainan *engklek* anak sebelum tindakan

No.	Nama	Permainan <i>engklek</i>								
		Melompat dengan seimbang			Mengepresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. <i>engklek</i>		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Dnd	V	-	-	V	-	-	V	-	-
2	Nnd	-	-	V	-	-	V	V	-	-
3	Ann	-	V	-	V	-	-	V	-	-
4	Dms	-	V	-	-	-	V	V	-	-
5	Erln	V	-	-	V	-	-	V	-	-
6	Fiz	V	-	-	V	-	-	V	-	-
7	Lt	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	Rfi	V	-	-	-	V	-	V	-	-
9	Iqbl	-	-	V	-	-	V	V	-	-
10	Afh	-	V	-	V	-	-	-	V	-
11	Zr	V	-	-	V	-	-	-	V	-
12	Ard	-	-	V	-	-	V	-	V	-
13	Df	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	Fwz	V	-	-	V	-	-	-	V	-
15	Hmzh	-	V	-	-	-	V	-	V	-
16	Nyl	-	V	-	-	V	-	-	-	V
17	Bn	-	-	V	-	-	V	-	-	V
18	It	-	-	V	V	-	V	-	-	V
19	Sv	V	-	-	-	V	-	-	-	V
20	Nnd P	-	V	-	-	-	V	-	V	-
21	Dfn	-	-	V	-	V	-	-	V	-
22	Wn	-	V	-	-	-	V	V	-	-
23	Vrn	-	-	V	-	-	V	-	-	V
24	Ny	V	-	-	V	-	-	-	V	-
	Jumlah	8	7	7	9	4	9	9	8	5
	Persentase	36,4%	31,8%	31,8%	40,9%	18,2%	45,5%	40,9%	36,4%	22,7%

Keterangan: S : Seimbang    BS : Belum Seimbang    TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah    BL : Belum Lincah    TL : Tidak Lincah  
C : Cepat    BC : Belum Cepat    TC : Tidak Cepat

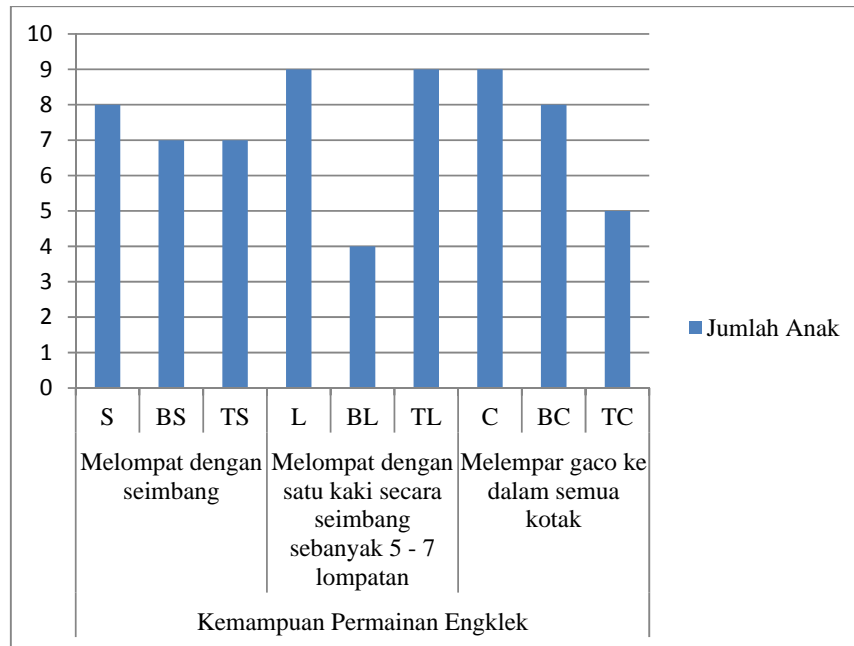
Berdasarkan tabel di atas hasil kemampuan anak dalam permainan *engklek* sebelum tindakan, bahwa permainan *engklek*, ada 8 anak yang seimbang dalam melompat,atau sebesar 36,4% . Ada 7 anak yang belum seimbang dalam melompat tanpa jatuh atau sebesar 31,8% . Ada 7 anak yang tidak simbang dalam



melompat sebesar 31,8% . Untuk kegiatan permainan engklek dengan lincih diketahui ada 9 anak yang lincih dalam melompat dengan seimbang sebanyak 5-7 lompatan atau sebesar 40,9%. Ada 4 anak yang belum lincih dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 18,2 % dan ada 9 anak yang tidak lincih dalam melompat kurang dari 2 lompatan atau sebesar 45,5% . Pada kegiatan permainan engklek dengan menggunakan gaco ada 9 anak yang cepat dalam melempar gaco kesemua kotak yang ada di permainan atau sebesar 40,9% , ada 8 anak yang belum cepat dalam melempar gaco dalam kotak sampai ke posisi tengah atau sebesar 36,4% . Ada 5 anak yang tidak cepat dalam melempar gaco hanya dapat melempar dalam kotak yang berada di posisi awal atau sebesar 22,7% .

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang belum berhasil dalam melakukan permainan engklek dengan kriteria bisa. Dapat diartikan bahwa keterampilan motorik kasar anak belum terlatih dengan baik, dalam arti koordinasi mata dan tangan ketika melempar alat menggunakan gaco serta posisi kaki ketika melompat belum terampil. Maka keadaan ini menjadikan landasan untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek. Hasil tersebut disajikan melalui grafik di bawah ini:

**Gambar 2.** Grafik Kemampuan Permainan Engklek sebelum tindakan



### 3. Deskripsi Hasil Penelitian

#### a. Siklus 1

##### 1) Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan kegiatan yaitu merencanakan pelaksanaan pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan permainan tradisional *engklek* di susun oleh peneliti dan bekerja sama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolaborator. Pada tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu rencana kegiatan harian (RKH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai metode yang akan di gunakan, RKH berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
- b) Membuat skenario pembelajaran.

- c) Menyusun dan mempersiapkan model pembelajaran melalui permainan engklek untuk setiap pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kegiatan anak dalam perkembangan motorik kasar.
- d) Memberikan materi cara bermain *engklek*.

## **2) Pelaksanaan Siklus I**

Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan dimulai dengan upacara bendera yang dilaksanakan setiap hari senin. Setelah upacara anak-anak masuk kelas setelah itu guru mengucapkan salam dan anak-anak diajak berdoa bersama, lalu guru mengabsen anak didiknya. Pada tahap awal ini guru melakukan apersepsi untuk mengkoordinasikan anak agar anak-anak siap menerima kegiatan pembelajaran. Selanjutnya anak-anak diajak bercakap-cakap tentang “ agama yang ada di Indonesia” dan menjelaskan mengenai kegiatan permainan *engklek* yang akan dilaksanakan. Kegiatan pelaksanaan Siklus 1 dilaksanakan dengan dua kali pertemuan dimana guru sudah menyiapkan atau membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yaitu pembelajaran keterampilan motorik kasar melalui permainan *engklek*. Di mana pelaksanaan kegiatan pembelajarannya disampaikan dengan menggunakan demonstrasi yang dilakukan oleh guru dan mencotohkan ke anak-anak melalui tahapan demi tahapan gerakan cara bermain *engklek* dengan benar.

### **a) Pertemuan Pertama Siklus I**

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 3 Desember 2012. Sebelum kegiatan dimulai, guru dan peneliti menyiapkan kapur tulis, peluit, tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Sebelum

diajak bermain diluar guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain diluar kelas, sebelum bermaian anak-anak diberi pengarahan agar bermain dengan sportif. Kemudian anak-anak diajak keluar menuju halaman sekolah yang biasa digunakan untuk kegiatan olahraga.

Pada pertemuan pertama siklus I ini dengan kegiatan permaiana engklek. Permainan *engklek* ini merupakan salah satu permainan tradisional dengan jenis permainan yang dilakukan di peralatan dengan gambar kotak-kotak diperalatan semen, aspal atau tanah, menggambar 5 (lima) segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. Sebelum pelaksanaan kegiatan permaiana *engklek*, peneliti mengajak anak-anak membuat lingkaran untuk kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan seperti bertepuk dan melompat sambil bernyanyi sebelum melakukan permainan. Selanjutnya guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara atau aturan main disertai memberi contoh dalam permainan engklek yang benar, yaitu cara melompat ke kotak satu sampai kotak 6 kemudian berhenti sejenak di kotak kemudian kembali lagi dengan mengambil gaco yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu diangkat. Setiap anak di beri kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain engklek sebanyak dua kali setelah selesai dilanjutkan teman yang lain secara bergantian atau dipanggil satu persatu.

Anak-anak diminta duduk *berjejer* lurus, guru kemudian memberi penjelasan kembali tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak terlihat senang dan fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Selanjutnya guru mulai memanggil nama anak satu persatu untuk bermain *egklek*.

Langkah-langkah dalam permainan *engklek* ini meliputi:

- (1) Permainan melakukan hompipa dahulu anak yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu.
- (2) Anak pertama melompat dengan satu kaki (*engklek*), dari kotak 1 sampai kotak 6 berhenti sejenak di kotak 7 dengan mengambil *gaco* yang ada di kotak satu dengan posisi satu kaki masih diangkat.
- (3) Setelah itu anak melemparkan *gaco* yang ada di kotak 2. Jika keluar dari kotak maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh anak yang lain.
- (4) Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan *gaco*. Pergiliran atau pergantian pemain dilakukan apabila pelempar *gaco* melewati sasaran.
- (5) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak dalam melakukan permainan *engklek*.

Pada akhir kegiatan permainan *engklek*, guru memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak didik satu persatu, bagi anak yang belum berhasil diberikan motivasi agar anak pada permainan *engklek* selanjutnya akan lebih baik dan berhasil. Bagi anak yang sudah berhasil guru memberikan penghargaan agar lebih dipertahankan.

Sebelum anak-anak masuk kelas, guru akan memberikan penjelasan lagi bahwa akan dilanjutkan kembali kegiatan permainan *engklek* pada hari berikutnya. Untuk mengakhiri permainan *engklek* guru mengajak anak bernyanyi sambil bertepuk tangan. Hal ini dilakukan guru untuk memberikan rasa senang kepada anak-anak yang sudah mengikuti permainan *engklek*. Hasil pelaksanaan

kegiatan permainan *engklek* pada pertemuan pertama siklus I, disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Kemampuan Permainan *engklek* pada Siklus 1 Pertemuan Pertama.

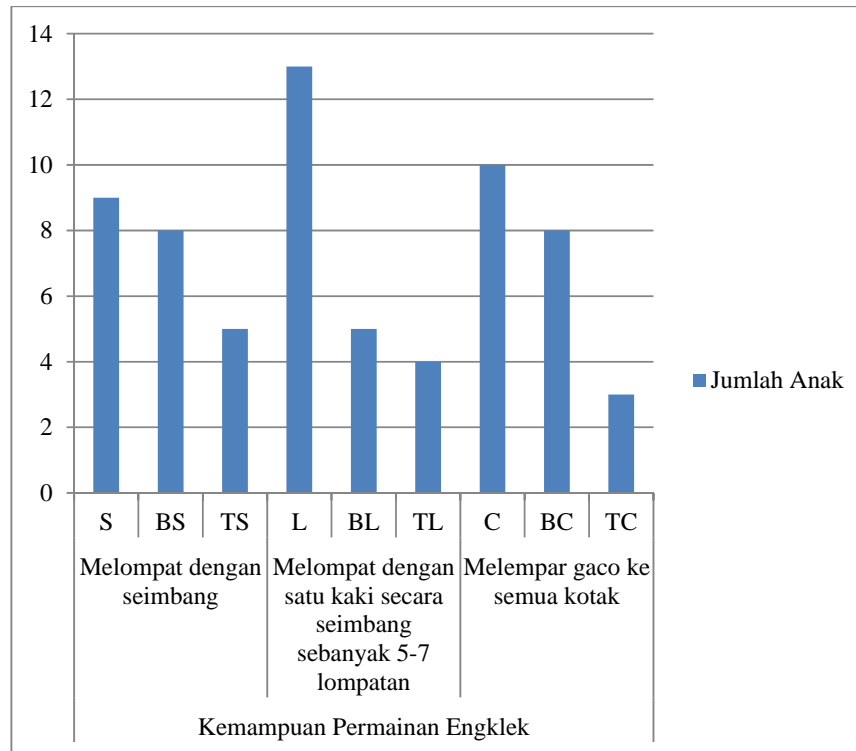
No	Nama	Permainan <i>engklek</i>								
		Melompat dengan seimbang			Mengepresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal, <i>engklek</i>		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Dnd	V	-	-	V	-	-	V	-	-
2	Nnd	-	V	-	-	V	-	-	V	-
3	Ann	V	-	-	V	-	-	V	-	-
4	Dms	-	V	-	V	-	-	V	-	-
5	Erln	V	-	-	V	-	-	V	-	-
6	Fiz	V	-	-	V	-	-	V	-	-
7	Lit	V	-	-	V	-	-	V	-	-
8	Rfi	V	-	-	V	-	-	V	-	-
9	Iqbl	-	V	-	-	V	-	-	V	-
10	Afh	V	-	-	V	-	-	V	-	-
11	Zr	V	-	-	V	-	-	V	-	-
12	Ard	-	V	-	-	V	-	-	V	-
13	Df	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	Fwz	V	-	-	V	-	-	V	-	-
15	Hmzh	-	V	-	-	V	-	-	V	-
16	Nyl	-	V	-	V	-	-	-	V	-
17	Bn	-	-	V	-	-	V	-	-	V
18	It	-	-	V	-	-	V	-	-	V
19	Sv	-	V	-	V	-	-	-	V	-
20	Nnd P	-	-	V	-	V	-	-	V	-
21	Dfn	-	-	V	-	-	V	-	-	V
22	Wn	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23	Vrn	-	-	V	-	-	V	-	-	V
24	Ny	-	V	-	V	-	-	-	V	-
	Jumlah	9	8	5	13	5	4	10	8	4
	Persentase	40,9%	36,8%	22,7%	59,1%	22,7%	18,2%	45,5%	36,4%	18,2%

Keterangan: S : Seimbang    BS : Belum Seimbang    TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah    BL: Belum Lincah    TL : Tidak Lincah  
C : Cepat    BC : Belum Cepat    TC : Tidak Cepat

Berdasarkan dari hasil tabel diatas dapat di lihat bahwa dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *engklek* pada tinadakan siklus I pertemuan pertama pada kegiatan permainan *engklek* ada 9 anak yang seimbang dalam melompat atau sebesar 40,9%, belum seimbang dalam melompat tetapi masih di bantu oleh guru ada 8 anak atau sebesar 36,4%, tidak seimbang dalam melompat kesembarangan arah ada 5 anak atau sebesar 22,7%, untuk katagori kelincahan dalam melompat secara seimbang sebanyak 5-7 lompatan ada 13 anak atau sebesar 59,1%, belum lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan ada 5 anak atau sebesar 22,7%, tidak lincah dalam melompat ecara seimbang kurang dari 2 lompatan ada 4 anak atau sebesar 18,2%. Untuk katagori kecepatan dalam melempar *gaco* ke semua kotak ada 10 anak yang cepat atau sebesar 45,5%, Ada 7 anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* hanya melempar sampai posisi kotak tengah atau sebesar 36,4%. Ada 4 anak yang tidak cepat dalam melempar *gaco* atau sebesar 18,2%.

Berdasarkan uraian yang di atas ada beberapa anak yang belum berhasil dalam permainan *engklek*. Hasil tersebut akan ditampilkan melalui grafik dibawah ini:

**Gambar 3.** Grafik Kemampuan Permainan *engklek* pada Siklus 1 Pertemuan Pertama.



#### b) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 Desember 2012. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, sebelumnya guru atau peneliti menyiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk permainan engklek misalnya menyiapkan kapur, peluit, tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Sebelum permainan dimulai dimulai guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak diajak bermain engklek di halaman sekolah, kemudian anak-anak bersama-sama diajak ke halaman sekolah untuk kegiatan bermainan engklek. Pertemuan kedua siklus I dengan kegiatan permainan engklek. Permainan engklek ini merupakan salah satu permainan tradisional dengan jenis permainan yang dilakukan di peralatan dengan gambar kotak-kotak diperalatan



semen, aspal atau tanah, menggambar 5 (lima) segi empat *dempet* vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. pelaksanaan kegiatan permainan *engklek*, peneliti mengajak anak-anak membuat lingkaran untuk kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan seperti mengangkat tangan ke atas dan sambil bernyanyi. Guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara atau aturan main disertai memberi contoh dalam permainan *engklek* yang benar, yaitu cara melompat ke kotak satu sampai kotak 6 kemudian berhenti sejenak di kotak kemudian kembali lagi dengan mengambil *gaco* yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu diangkat. Setiap anak di beri kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain *engklek* sebanyak dua kali setelah selesai dilanjutkan teman yang lain secara bergantian atau dipanggil satu persatu.

Anak-anak diminta duduk *berjejer* lurus, guru kemudian memberi penjelasan kembali tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak terlihat senang dan gembira mendengarkan penjelasan dari guru. Selanjutnya guru mulai memanggil nama anak satu persatu untuk bermain *engklek*.

Langkah-langkah dalam permainan *engklek* ini meliputi:

- (1) Permainan melakukan *hompipa* dahulu anak yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu.
- (2) Anak pertama melompat dengan satu kaki (*engklek*), dari kotak 1 sampai kotak 6 berhenti sejenak di kotak 7 dengan mengambil *gaco* yang ada di kotak satu dengan posisi satu kaki masih diangkat.
- (3) Setelah itu anak melemparkan *gaco* yang ada di kotak 2. Jika keluar dari kotak maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh anak yang lain.

(4) Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan *gaco*.  
Pergiliran atau pergantian pemain di lakukan apabila pelempar *gaco* melewati sasaran.

(5) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak dalam melakukan permainan *engklek*.

Pada kegiatan belajar mengajar dalam permainan *engklek*, guru memberikan penilaian kepada anak didik dan memberikan *reward* kepada anak yang dapat melakukan permainan yang benar dan memberikan motivasi dan semangat kepada anak yang belum berhasil. Sebelum masuk kelas anak-anak duduk *berjejer* lurus dan mendengarkan penjelasan dari guru bahwa permainan akan dilanjutkan lagi pada hari selanjutnya dan guru mengajak anak untuk membuat suatu lingkaran untuk kegiatan pendinganan setelah melakukan kegiatan permainan *engklek* yaitu mengajak anak-anak bernyanyi dan bertepuk tangan. Hasil kegiatan permainan *engklek* pada pertemuan kedua siklus I disajikan tabel sebagai berikut:

**Tabel 5.** Kemampuan permainan *engklek* pada siklus I pertemuan kedua

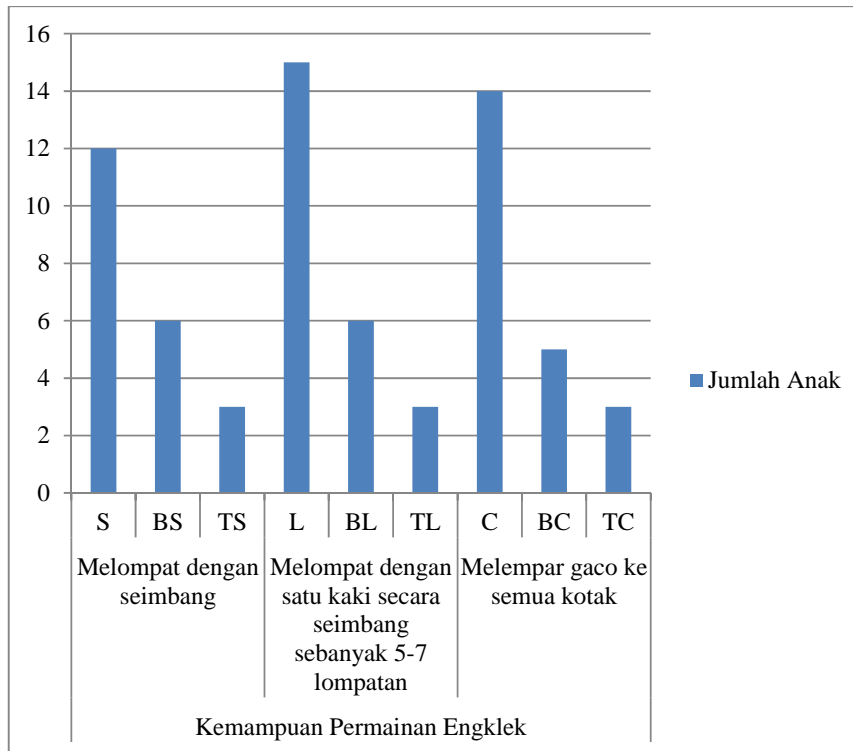
No	Nama	Permainan engklek								
		Melompat dengan seimbang			Mengepresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. <i>engklek</i>		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Dnd	V	-	-	V	-	-	V	-	-
2	Nnd	V	-	-	V	-	-	V	-	-
3	Ann	V	-	-	V	-	-	V	-	-
4	Dms	V	-	-	V	-	-	V	-	-
5	Erln	V	-	-	V	-	-	V	-	-
6	Fiz	V	-	-	V	-	-	V	-	-
7	Lit	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	Rfi	V	-	-	V	-	-	V	-	-
9	Iqbl	-	V	-	V	V	-	V	-	-
10	Afh	V	-	-	V	-	-	V	-	-
11	Zr	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	Ard	V	-	-	V	-	-	V	-	-
13	Df	-	V	-	-	V	-	V	V	-
14	Fwz	V	-	-	V	-	-	V	-	-
15	Hmzh	-	-	-		-	-	-	-	-
16	Nyl	V	-	-	V	-	-	V	-	-
17	Bn	-	-	V		-	V	-	-	V
18	It	-	-	-		-	-	-	-	-
19	Sv	V	-	V	V	-	V	V	-	V
20	Nnd P	-	V	-	V	V	-	-	V	-
21	Dfn	-	V	-	V	V	-	-	V	-
22	Wn	-	V	-	V	V	-	-	V	-
23	Vrn	-	-	V	-	-	V	-	-	V
24	Ny	-	V	-	-	V	-	-	V	-
	Jumlah	12	6	3	15	6	3	14	5	3
	Persentase	60%	30%	15,%	75%	30%	15%	70%	25%	15%

Keterangan: S : Seimbang    BS : Belum Seimbang    TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah    BL: Belum Lincah    TL : Tidak Lincah  
C : Cepat    BC : Belum Cepat    TC : Tidak Cepat

Dari hasil tabel di atas dalam kemampuan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* pada siklus 1 pertemuan kedua, ada 12 anak yang seimbang dalam melompat atau sebesar 60%, ada 6 anak yang belum seimbang melompat kesembarangan arah atau sebesar 30%, ada 3 anak yang tidak seimbang atau sebesar 15%, pada penilaian kriteria kelincahan ada 15 anak yang lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-7 lompatan atau sebesar 75 %, ada 6 anak yang belum lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 30%, ada anak tidak lincah dalam melompat kurang dari 2 lompatan atau sebesar 15%, sedangkan untuk penilaian kecepatan ada 14 anak yang cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak permainan atau sebesar 70%, ada 5 anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak samapi posisi tengah atau sebesar 25 % dan ada 3 anak yang kurang cepat dalam melempar *gaco* atau sebesar 15%.

Berdasarkan hasil dari penilaian dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dalam permainan *engklek* diatas dapat ditampilkan dalam grafik dibawah ini:

**Gambar 4.** Grafik Kemampuan Permainan engklek pada Siklus 1 Pertemuan Kedua.



### 3) Observasi Siklus 1

Berdasarkan hasil pertemuan siklus I dan pertemuan siklus II, maka dapat diperoleh suatu gambaran bahwa hasil dari keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek*. Pada tindakan siklus I pertemuan pertama dalam keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* ada anak yang masuk dalam kriteria melompat dengan seimbang itu mencapai 9 anak atau sebesar 40,9%, ada 8 anak yang belum seimbang dalam melompat atau sebesar 36,4% dan ada 5 anak yang tidak seimbang dalam melompat ke sembarangan arah atau sebesar 22,7%. Ada 13 anak yang sudah lincah dalam melompat dengan menggunakan satu kaki dengan seimbang sebanyak 2-7 lompatan atau sebesar 59,

1%, ada 5 anak yang belum lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 22,7%, ada 4 anak yang tidak lincah dalam melompat kurang dari 2 lompatan atau sebesar 18,2%, untuk kriteria penilaian kecepatan dalam melempar *gaco* ada 10 anak yang cepat melempar *gaco* semua kotak yang ada dipertandingan atau sebesar 45,8%, ada 8 anak yang belum cepat melempar *gaco* dalam kotak hanya sampai kotak tengah atau sebesar 36,4%, ada 4 anak yang tidak cepat melempar *gaco* dalam kotak yang berada di posisi awal saja sebesar 18,2%.

Kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *engklek* pada tindakan siklus 1 pertemuan kedua, dalam kegiatan permainan *engklek*, ada 12 anak yang dapat melompat secara seimbang tanpa terjatuh atau sebesar 60%, ada 6 anak melompat yang belum seimbang masih di bantu oleh guru atau sebesar 30%, ada 3 anak tidak seimbang dalam melompat kesembarangan arah atau sebesar 15%. Ada 16 anak yang lincah melompat secara seimbang sebanyak 5-7 lompatan atau sebesar 100%, ada 6 anak yang kurang lincah melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 30%, ada 3 anak yang kurang lincah melompat secara seimbang kurang dari 2 lompatan atau sebesar 15%. Ada 14 anak yang cepat melempar *gaco* semua kotak sampai posisi tengah atau sebesar 70%, ada 5 anak yang belum cepat melempar *gaco* hanya melempar ke posisi kotak tengah atau sebesar 25 %, ada 3 anak melempar *gaco* dalam kotak yang berada di posisi awal saja atau sebesar 15%.

Untuk melihat hasil dari pertemuan siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua dapat di lihat melalui tabel dibawah ini:

**Tabel 6.** Peningkatan hasil dari kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *engklek* pada siklus 1

NO	Nama	Kegiatan meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan <i>engklek</i>								
		Melompat dengan seimbang			Mengepresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. engklek		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Pertemuan pertama	9 anak	8 anak	5 anak	13 anak	5 anak	4 anak	10 anak	8 anak	4 anak
	Persentase (%)	40,9%	36,4%	22,7%	59,1%	22,7%	18,2%	45,5%	36,4%	18,2%
2	Pertemuan Kedua	12 anak	6 anak	3 anak	15 anak	6 anak	3 anak	14 anak	5 anak	3 anak
	Persentase (%)	60%	30%	15%	75 %	30%	15%	70%	25%	15%
	Peningkatan (%)	19,1%	6,4%	7,7%	15,9%	7,3%	3,2%	24,5%	11,4%	3,2%

Keterangan: S : Seimbang BS : Belum Seimbang TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah BL : Belum Lincah TL : Tidak Lincah  
C : Cepat BC : Belum Cepat TC : Tidak Cepat

Berdasarkan dari hasil peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* siklus I pada tabel diatas bahwa ada peningkatan kemampuan anak dalam kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek*, yaitu pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* terjadi peningkatan 19,1% dengan kriteria seimbang dalam melompat. Untuk kegiatan dalam permainan engklek yang lincah melompat secara seimbang sebanyak 5-7 lompatan terjadi peningkatan 15,9%. Pada kegiatan permainan engklek dengan menggunakan melempar *gaco* semua kotak sampai posisi tengah terjadi peningkatan 24,5%. Kriteria anak yang belum seimbang dalam melompat tanpa jatuh terlihat adanya peningkatan sebesar 6,4%. Dalam kegiatan permainan *engklek* anak yang belum lincah melompat secara seimbang 5-7 lompatan terjadi peningkatan yaitu sebesar 7,3% dan kriteria anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* terlihat adanya peningkatan sebesar 24,5% diaman anak yang

belum bisa melakukan permainan tersebut dengan benar akan menjadi benar dalam permainan *engklek*.

#### **4) Refleksi Siklus I**

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian disini adalah mengevaluasi kembali terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh guru dan kolaborator, yang selanjutnya dapat digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya. Peneliti dan kolaborator sebagai observer membahas apa-apa saja yang menjadi kendala pada siklus I. Berdasarkan dari hasil pengamatan peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi kendala pada tindakan siklus I yaitu:

- a) Pemberian contoh yang dilakukan oleh guru pada saat mempraktekkan gerakan dalam permainan *engklek* masih kurang hanya satu kali saja.
- b) Pada saat melompat dan melempar *gaco* masih banyak anak melakukannya terburu-buru, sehingga tidak maksimal untuk melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya.
- c) Dalam memberi gambar kotak-kotak terlalu besar sehingga anak sulit untuk melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya.
- d) Kurang kesempatan anak untuk mencoba melakukan permainan *engklek*, hanya diberi satu kali kesempatan saja.

Pelaksanaan tindakan pada siklus satu masih banyak kekurangan, maka dari itu sangat perlu dilakukan perbaikan, sehingga diharapkan pada tindakan siklus II akan lebih berhasil. Peneliti dan kolaborator merencanakan beberapa langkah untuk perbaikan dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus II.



Adapun langkah-langkah perbaikan yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- (1) Guru menambah memberikan contoh mempraktekkan cara bermain *engklek* kepada anak, dengan melakukan penambahan sebanyak 2 kali atau 3 kali agar anak dapat melakukan dengan benar.
- (2) Guru mendampingi anak dan memberikan penjelasan kepada anak agar melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya dan melempar *gaco* jangan telalu terburu-buru dengan cara guru memberikan contoh kembali. Hal ini dilakukan agar anak pada saat melompat dan melempar *gaco* tidak kesembarangan arah.
- (3) Dalam memberi gambar kotak-kotak diperkecil dari ukuran semula sehingga anak tidak sulit untuk melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya.
- (4) Memberikan kesempatan kepada anak melakukan permainan *engklek* ini sebanyak 2 kali atau 3 kali sehingga akan mendapatkan hasil yang maksimal.

## **b. Siklus II**

### **1) Perencanaan Siklus II**

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan kegiatan yaitu merencanakan pelaksanaan pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan permainan tradisional *engklek* di susun oleh peneliti dan bekerja sama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolaborator . Pada tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu rencana kegiatan harian ( RKH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai metode yang akan di gunakan, RKH berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
- b) Membuat skenario pembelajaran.
- c) Menyusun dan mempersiapkan model pembelajaran melalui permainan *engklek* untuk setiap pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kegiatan anak dalam perkembangan motorik kasar.
- d) Memberikan materi cara bermain *engklek*.

Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan untuk tahap perencanaan pelaksanaan siklus II yaitu perencanaan perbaikan terhadap kendala-kendala yang ada pada siklus I, yang dilakukan perbaikan yaitu dengan cara:

- (1) Guru menambah memberikan contoh mempraktekkan cara bermain *engklek* kepada anak, dengan melakukan penambahan sebanyak 2 kali atau 3 kali agar anak dapat melakukan dengan benar.
- (2) Guru mendampingi anak dan memberikan penjelasan kepada anak agar melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya dan melempar *gaco* jangan terlalu terburu-buru dengan cara guru memberikan contoh kembali. Hal ini dilakukan agar anak pada saat melompat dan melempar *gaco* tidak ke sembarangan arah.
- (3) Dalam memberi gambar kotak-kotak jangan terlalu besar sehingga anak tidak sulit untuk melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya.

- (4) Memberikan kesempatan kepada anak melakukan permainan *engklek* ini sebanyak 2 kali atau 3 kali sehingga akan mendapatkan hasil yang maksimal.

## **2) Pelaksanaan Siklus II**

Kegiatan awal dimulai dengan baris, ikrar dan menyanyikan lagu Indonesia Raya. Setelah berbaris di depan kelas anak-anak masuk kelas guru mengucapkan salam dan dimulai berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan. Selanjutnya guru mengajak anak bercakap-cakap mengenai tentang kedisiplinan mentaati peraturan sekolah. Setelah bercakap-cakap selesai, guru mulai menjelaskan mengenai kegiatan permainan *engklek* yang akan dilaksanakan. Kegiatan pelaksanaan Siklus II dilaksanakan dengan dua kali pertemuan dimana guru sudah menyiapkan atau membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yaitu pembelajaran keterampilan motorik kasar melalui permainan *engklek*. Dimana pelaksanaan kegiatan pembelajarannya disampaikan dengan menggunakan demonstrasi yang dilakukan oleh guru dan mencotohkan ke anak-anak melalui tahapan demi tahapan gerakan cara bermain *engklek* dengan benar.

### **a) Pertemuan Pertama Siklus II**

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 8 Desember 2012. Sebelum kegiatan dimulai, guru dan peneliti menyiapkan kapur tulis, peluit, tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Anak-anak diajak bermain diluar, guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain diluar kelas, sebelum bermain anak-anak diberi pengarahan agar bermain dengan sportif. Anak-anak diajak keluar menuju halaman sekolah yang biasa digunakan untuk kegiatan olahraga.

Pada pertemuan pertama siklus I ini dengan kegiatan permainan *engklek*. Permainan *engklek* ini merupakan salah satu permainan tradisional dengan jenis permainan yang dilakukan di peralatan dengan gambar kotak-kotak diperalatan semen, aspal atau tanah, menggambar 5 (lima) segi empat *dempet* vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. Selanjutnya guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara atau aturan main disertai memberi contoh dalam permainan *engklek* yang benar, yaitu cara melompat ke kotak satu sampai kotak 6 kemudian berhenti sejenak di kotak kemudian kembali lagi dengan mengambil *gaco* yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu diangkat. Setiap anak di beri kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain *engklek* sebanyak dua kali setelah selesai dilanjutkan teman yang lain secara bergantian atau dipanggil satu persatu.

Anak-anak diminta duduk *berjejer* lurus, guru kemudian memberi penjelasan kembali tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak terlihat senang dan fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Sebelum pelaksanaan kegiatan permainan *engklek*, peneliti mengajak anak-anak membuat lingkaran untuk kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan seperti bertepuk dan melompat sambil bernyayi. Sebelum melakukan permainan. Selanjutnya guru mulai memanggil nama anak satu persatu untuk bermain *engklek*.

Langkah-langkah dalam permainan *engklek* ini meliputi:

- (1) Permainan melakukan hompipa dahulu anak yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu.

- (2) Anak pertama melompat dengan satu kaki (*engklek*), dari kotak 1 sampai kotak 6 berhenti sejenak di kotak 7 dengan mengambil *gaco* yang ada di kotak satu dengan posisi satu kaki masih diangkat.
- (3) Setelah itu anak melemparkan *gaco* yang ada di kotak 2. Jika keluar dari kotak maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh anak yang lain.
- (4) Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan *gaco*. Pergiliran atau pergantian pemain dilakukan apabila pelempar *gaco* melewati sasaran.
- (5) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak dalam melakukan permainan *engklek*.

Pada akhir kegiatan permainan *engklek*, guru memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak didik satu persatu, bagi anak yang belum berhasil diberikan motivasi agar anak pada permainan *engklek* selanjutnya akan lebih baik dan berhasil. Bagi anak yang sudah berhasil guru memberikan penghargaan agar lebih dipertahankan.

Sebelum anak-anak masuk kelas, guru akan memberikan penjelasan lagi bahwa akan dilanjutkan kembali kegiatan permainan *engklek* pada hari berikutnya. Untuk mengakhiri permainan *engklek* guru mengajak anak bernyanyi sambil bertepuk tangan. Hal ini dilakukan guru untuk memberikan rasa senang kepada anak-anak yang sudah mengikuti permainan *engklek*. Hasil pelaksanaan kegiatan permainan *engklek* pada pertemuan pertama siklus II, disajikan pada table berikut:

**Tabel 7.** Kemampuan permainan *engklek* pada siklus II pertemuan Pertama

No	Nama	Permainan <i>engklek</i>								
		Melompat dengan seimbang			Mengepresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. <i>engklek</i>		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Dnd	V	-	-	V	-	-	V	-	
2	Nnd	V	-	-	V	-	-	V	-	
3	Ann	V	-	-	V	-	-	V	-	
4	Dms	V	-	-	V	-	-	V	-	
5	Erln	V	-	-	V	-	-	V	-	
6	Fiz	V	-	-	V	-	-	V	-	
7	Lit	-	-	V	-	-	V	-	-	V
8	Rfi	V	-	-	V	-	-	V	-	
9	Iqbl	V	-	-	V	-	-	V	-	
10	Afh	V	-	-	V	-	-	V	-	
11	Zr	-	-	V	-	-	V	V	-	
12	Ard	V	-	-	V	-	-	-	V	
13	Df	-	V	-	-	V	-	V	-	
14	Fwz	V	-	-	V	-	-	V	-	
15	Hmzh	-	-	V	-	V	-	V	-	
16	Nyl	V	-	-	V	-	-	-	V	
17	Bn	-	V	-	-	-	V	-	-	V
18	It	-	-	V	-	-	V	-	-	V
19	Sv	-	V	-	-	V	-	-	V	
20	Nnd P	V	-	-	-	V	-	V	-	
21	Dfn	V	-	-	-	V	-	V	-	
22	Wn	-	V	-	V	-	-	V	-	
23	Vrn	-	V	-	-	V	-	-	-	V
24	Ny	-	V	-	V	-	-	V	-	
	Jumlah	14	6	4	14	6	4	17	3	4
	Persentase	58,3%	25%	16,6%	58,3%	25%	16,6%	70,8%	12,5%	16,6%

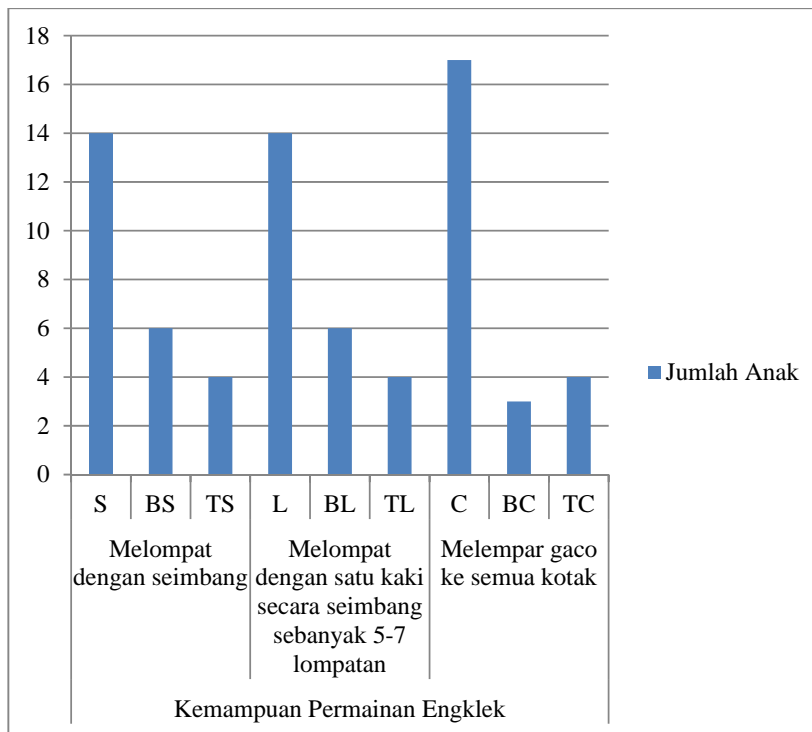
Keterangan: S : Seimbang    BS : Belum Seimbang,    TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah    BL: Belum Lincah    TL : Tidak Lincah  
C : Cepat    BC : Belum Cepat    TC : Tidak Cepat

Berdasarkan tabel diatas dari hasil kemampuan anak dalam kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* pada siklus II pertemuan pertama, Dari hasil tabel di atas dalam kemapuan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* pada siklus II pertemuan pertama, ada 14

anak yang seimbang dalam melompat atau sebesar 58,3%, ada 6 anak yang belum seimbang melompat atau sebesar 25%, ada 4 anak yang tidak seimbang atau sebesar 16,6%, pada penilaian kriteria kelincahan ada 14 anak yang lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-7 lompatan atau sebesar 58,3%, ada 6 anak yang belum lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 25%, ada 4 anak tidak lincah dalam melompat kurang dari 2 lompatan atau sebesar 16,6%, sedangkan untuk penilaian kecepatan ada 17 anak yang cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak permainan atau sebesar 70,8%, ada 3 anak yang kurang cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak sampai posisi tengah atau sebesar 12,5% dan ada 4 anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* atau sebesar 16,6%.

Berdasarkan hasil dari penilaian dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dalam permainan *engklek* di atas dapat ditampilkan dalam grafik di bawah ini:

**Gambar 5.** Grafik Kemampuan Permainan *engklek* pada Siklus II Pertemuan Pertama.



#### b) Pertemuan kedua Siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 10 Desember 2012. Seperti biasanya sebelum kegiatan dimulai, guru dan peneliti menyiapkan kapur tulis, peluit, tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Sebelum diajak bermain diluar guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain diluar kelas, sebelum bermain anak-anak diberi pengarahan agar bermain dengan sportif. Anak-anak diajak keluar menuju halaman sekolah. Pada pertemuan pertama siklus I ini dengan kegiatan permainan engklek. Permainan engklek ini merupakan salah satu permainan tradisional dengan jenis permainan yang dilakukan di peralatan dengan gambar kotak-kotak diperalatan semen, aspal atau tanah, menggambar 5 (lima) segi empat *dempet*



vertikal kemuadian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. Guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara atau aturan main disertai memberi contoh dalam permainan *engklek* yang benar, yaitu cara melompat ke kotak satu sampai kotak 6 kemudian berhenti sejenak di kotak kemudian kembali lagi dengan mengambil *gaco* yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu diangkat. Setiap anak di beri kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain *engklek* sebanyak dua kali setelah selesai dilanjutkan teman yang lain secara bergantian atau dipanggil satu persatu. Sebelum guru mengawali kegiatan pada pertemuan siklus II anak-anak diminta duduk *berjejer* lurus, guru kemudian memberi penjelasan kembali tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak terlihat senang dan fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Guru menyampaikan kepada anak-anak bahwa akan di ajak bermain *engklek*, anak-anak bersorak gembira dan semangat. Sebelum pelaksanaan kegiatan permainan *engklek*, peneliti mengajak anak-nak membuat lingkaran untuk kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan dan gerakan yang sederhana. Anak-anak bersorak gembira mengikuti kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan dan gerakan sederhana serta ditambah permainan memindahkan bola secara estafet, hal ini dilakukan untuk menambah gerakan-gerakan pemanasan dengan tujuan untuk membuat anak-anak tidak merasa jenuh dan bertambah senang sebelum melakukan kegiatan permainan *engklek*.

Langkah-langkah dalam permainan *engklek* ini meliputi:

- (1) Permainan melakukan hompipa dahulu anak yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu.

- (2) Anak pertama melompat dengan satu kaki (*engklek*), dari kotak 1 sampai kotak 6 berhenti sejenak di kotak 7 dengan mengambil gaco yang ada di kotak satu dengan posisi satu kaki masih diangkat.
- (3) Setelah itu anak melemparkan gaco yang ada di kotak 2. Apabila keluar dari kotak maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh anak yang lain.
- (4) Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan *gaco*. Pergiliran atau pergantian pemain dilakukan apabila pelempar *gaco* melewati sasaran.
- (5) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak dalam melakukan permainan *engklek*.
- (6) Pada akhir kegiatan permainan *engklek*, guru memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak didik satu persatu, bagi anak yang belum berhasil diberikan motivasi agar anak pada permainan *engklek* selanjutnya akan lebih baik dan berhasil. Guru juga memberikan hadiah berupa “penghapus” kepada semua anak yang sudah mengikuti kegiatan keterampilan motorik anak melalui permainan *engklek*. Sebelum masuk kelas guru mengajak anak-anak membuat lingkaran untuk mengakhiri permainan *engklek* bernyanyi sambil bertepuk tangan. Hal ini dilakukan guru untuk memberikan rasa senang kepada anak-anak yang sudah mengikuti permainan *engklek*. Hasil pelaksanaan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* pada pertemuan siklus II pertemuan kedua, akan dilampirkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 8.** Kemampuan permainan *engklek* pada siklus II pertemuan Kedua.

No	Nama	Permainan <i>engklek</i>								
		Melompat dengan seimbang			Mengepresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. <i>engklek</i>		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Dnd	V	-	-	V	-	-	V		-
2	Nnd	V	-	-	V	-	-	V		
3	Ann	V	-	-	V	-	-	V		-
4	Dms	V	-	-	V	-	-	V		-
5	Erln	V	-	-	V	-	-	V		-
6	Fiz	V	-	-	V	-	-	V		-
7	Lit	V	-	-	V	-	-	V		-
8	Rfi	V	-	-	V	-	-	V		-
9	Iqbl	V	-	-	V	-	-	V		-
10	Afh	V	-	-	V	-	-	V		-
11	Zr	V	-	-	V	-	-	V		-
12	Ard	V	-	-	V	-	-	V		-
13	Df	V	-	-	V	-	-	V		-
14	Fwz	V	-	-	V	-	-	V		-
15	Hmzh	V	-	-	V	-	-	V		-
16	Nyl	V	-	-	V	-	-	V		-
17	Bn	-	V	-	V	V	-	-	V	-
18	It	V	-	-	-	-	-	V		-
19	Sv	V	-	-	V	-	-	V		-
20	Nnd P	V	-	-	V	-	-	V		-
21	Dfn	V	-	-	V	-	-	V		-
22	Wn	V	-	-	V	-	-	V		-
23	Vrn	-	V	-	-	V	-	-	V	-
24	Ny	V	-	-	V	-	-	V		-
	Jumlah	22	2	-	22	2	-	22	2	-
	Persentase	91,6 %	8,3%	-	91,6%	8,3%	-	91,6 %	8,3%	-

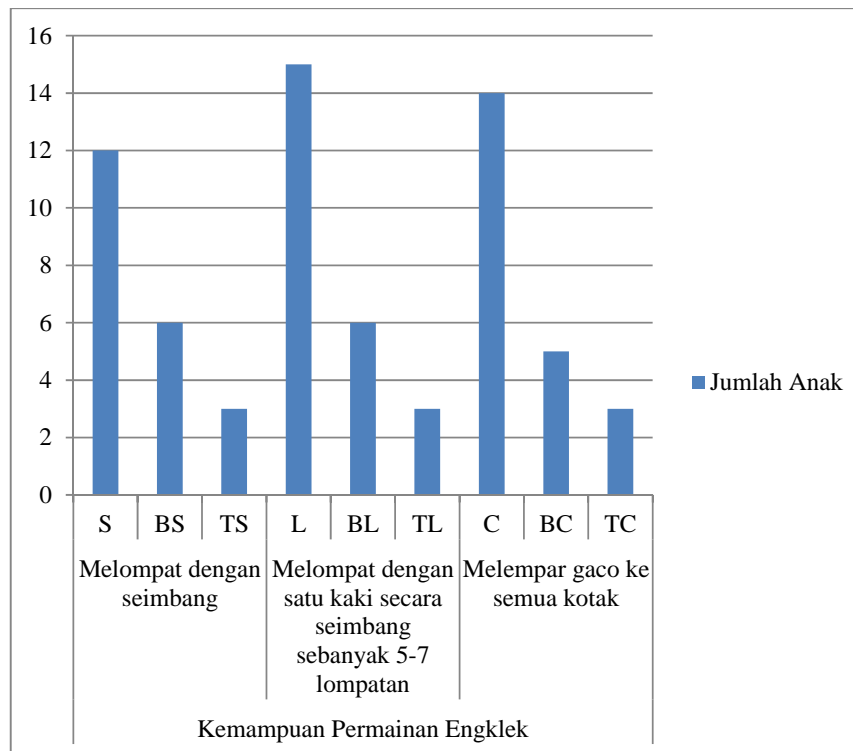
Keterangan: S : Seimbang, BS : Belum Seimbang, TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah, BL: Belum Lincah, TL : Tidak Lincah  
C : Cepat, BC : Belum Cepat, TC : Tidak Cepat

Berdasarkan tabel diatas dari hasil kemampuan anak dalam kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* pada siklus II pertemuan pertama, Dari hasil tabel di atas dalam kemampuan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* pada siklus II pertemuan kedua,

ada 22 anak yang seimbang dalam melompat atau sebesar 91,6%, ada 2 anak yang belum seimbang melompat atau sebesar 8,3% , pada penilaian kriteria kelincahan ada 22 anak yang lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-7 lompatan atau sebesar 91,6%, ada 2 anak yang belum lincah dalam melomapt secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 8,3%, sedangkan untuk penilaian kecepatan ada 22 anak yang cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak permainan atau sebesar 91,6%, ada 2 anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak sampai posisi tengah atau sebesar 8,3%. Dari hasil pengamatan benar bahwa permainan engklek itu mempengaruhi perkembangan anak usia 5-6 tahun dan kemampuannya lebih baik dari usia 3-4 tahun.

Berdasarkan hasil dari penilaian dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dalam permainan engklek diatas dapat ditampilkan dalam grafik di bawah ini:

**Gambar 6.** Grafik Kemampuan Permainan *engklek* pada Siklus II Pertemuan Kedua.



### 3) Observasi Siklus II.

Berdasarkan hasil pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada tindakan siklus II, maka dapat diperoleh suatu gambaran bahwa hasil dari keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek*. Pada tindakan siklus II pertemuan pertama dalam keterampilan motorik kasar anak melalui permainan engklek ada anak yang masuk dalam kriteria melompat dengan seimbang itu mencapai 14 anak atau sebesar 58,3%, ada 6 anak yang belum seimbang dalam melompat atau sebesar 25% dan ada 4 anak yang tidak seimbang dalam melompat kesembarangan arah atau sebesar 16,6%. Ada 14 anak yang sudah lincah dalam melompat dengan menggunakan satu kaki dengan seimbang sebanyak 2-7 lompatan atau sebesar 58,3%, ada 6 anak yang belum lincah dalam

melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 25%, ada 4 anak yang tidak lincah dalam melompat kurang dari 2 lompatan atau sebesar 16,6%, untuk kriteria penilaian kecepatan dalam melempar *gaco* ada 17 anak yang cepat melempar *gaco* semua kotak yang ada dipertandingan atau sebesar 70,8%, ada 3 anak yang belum cepat melempar *gaco* dalam kotak hanya sampai kotak tengah atau sebesar 12,5 %, ada 4 anak yang tidak cepat melempar *gaco* dalam kotak yang berada di posisi awal saja atau sebesar 16,4%

Kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek pada tindakan siklus II pertemuan kedua, dalam kegiatan permainan engklek, ada 22 anak yang dapat melompat secara seimbang atau sebesar 91,6%, ada 2 anak melompat yang belum seimbang masih di bantu oleh guru atau sebesar 8,3%. Ada 22 anak yang lincah melompat secara seimbang sebanyak 5-7 lompatan atau sebesar 91,6 %, ada 2 anak yang belum lincah melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 8,3%. Ada 22 anak yang cepat melempar *gaco* semua kotak sampai posisi tengah atau sebesar 91,6%, dan ada 2 anak melempar *gaco* dalam kotak yang berada diposisi awal saja atau sebesar 8,3%.

Untuk melihat hasil dari pertemuan siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua, siklus II pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

**Tabel 9.** Rekap hasil Kegiatan meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *engklek* pada siklus I dan Siklus II.

NO	Siklus 1	Kegiatan meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan engklek								
		Melompat dengan seimbang			Mengepresikan diri dalam gerakan denga lincah			Melakukan permainan fisik misal. <i>engklek</i>		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
Siklus 1										
1	Pertemuan pertama	9 anak	8 anak	5 anak	13 anak	5 anak	4 anak	10 anak	8 anak	4 anak
	Persentase (%)	40,9%	36,4%	22,7%	59,1%	22,7%	18,2%	45,5%	36,4%	18,2 %
2	Pertemuan Kedua	12 anak	6 anak	3 anak	15 anak	6 anak	3 anak	14 anak	5 anak	3 anak
	Persentase (%)	60%	30%	15%	75%	30%	15%	70%	25%	15%
	Peningkatan (%)	19,1%	6,4%	7,7%	40,9%	7,3%	3,2%	24,5%	11,4%	3,2%
Rata-rata Siklus I (%)		50,45%	33,3%	37,7%	67,05%	26,35%	16,6%	57,75%	30,7%	16,6%
Siklus II										
3	Pertemuan pertama	14 anak	6 anak	4 anak	14 anak	6 anak	4 anak	17 anak	3 anak	4 anak
	Persentase	58,3%	25 %	16,6%	58,3%	25%	16,6%	70,8%	12,5%	16,6%
4	Pertemuan kedua	22 anak	2 anak	-	22 anak	2 anak	-	22 anak	2 anak	-
	Persentase	91,6%	8,3%	-	91,6%	8,3%	-	91,6%	8,3%	-
	Peningkatan %	33,3%	16,7%	16,6%	33,3%	16,7%	16,6%	20,8%	8,3%	16,6%
Rata-rata Siklus II (%)		74,95%	16,65%	16,6%	74,95%	16,65%	16,6%	81,22%	10,4%	16,6%

Keterangan: S : Seimbang, BS : Belum Seimbang, TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah, BL: Belum Lincah, TL : Tidak Lincah  
C : Cepat, BC : Belum Cepat, TC : Tidak Cepat

Berdasarkan dari hasil peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan engklek siklus 1 dan siklus II pada tabel di atas bahwa ada peningkatan kemampuan anak dalam kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* , yaitu pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* terjadi peningkatan dengan kriteria seimbang dalam melompat tanpa jatuh. 91,6% dengan kriteria seimbang dalam melompat. Untuk kegiatan dalam permainan *engklek* yang lincah melompat secara seimbang sebanyak 5-7 lompatan terjadi peningkatan 83,3%. Pada kegiatan permainan *engklek* dengan menggunakan melempar *gaco* semua kotak sampai posisi tengah terjadi peningkatan 91,6%.

Kriteria anak yang belum seimbang dalam melompat tanpa jatuh terlihat adanya peningkatan sebesar 8,3%. Dalam kegiatan permainan engklek anak yang belum lincah melompat secara seimbang 5-7 lompatan terjadi peningkatan yaitu sebesar 8,3% dan kriteria anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* terlihat adanya peningkatan sebesar 8,3% dimana anak yang belum bisa melakukan permainan tersebut dengan benar akan menjadi benar dalam permainan *engklek*. Tindakan pada siklus II kemampuan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* telah mencapai 22 anak dengan kriteria yang dapat melakukan permainan engklek dengan benar dan 2 anak yang masih dibimbing oleh guru. Dalam hal ini bagi anak yang sudah mencapai kriteria yang dapat melakukan permainan *engklek* yang sudah benar sebesar 91,6%, sehingga dalam penelitian ini sudah mencapai dalam tingkat keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 80% dari jumlah anak.

#### **4) Refleksi Siklus II**

Berdasarkan dari hasil evaluasi untuk seluruh kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *engklek* sudah sangat memuaskan. Anak-anak dalam mengikuti permainan *engklek* ini terlihat semangat dan senang dari awal sampai akhir permainan. Selain itu anak-anak masih merasa kurang puas dengan waktu yang diberikan sehingga anak-anak ingin mengulangi permainan engklek. Tetapi masih terdapat ada dua anak yang tidak mau mengikuti kegiatan permainan engklek ini dikarenakan anak tersebut tidak mau dan sulit untuk diajak bermain. Dengan adanya perbaikan yang telah dilaksanakan, akhirnya untuk pembelajaran kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui



permainan *engklek* pada siklus II sudah mencapai peningkatan atau perbaikan-perbaikan yang sangat signifikan atau sudah mencapai tingkat keberhasilan yang baik.

Berdasarkan data tersebut dalam pelaksanaan kegiatan untuk siklus II telah tercapai peningkatan yang signifikan yaitu pencapaian persentase anak dengan kriteria diatas 80% dengan merujuk Suharsimi Arikunto bahwa peningkatan keberhasilan yaitu mencapai 78-100% sudah termasuk dalam kriteria baik.

## **B. Pembahasan**

Penelitian yang sudah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang membahas tentang meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional *engklek* yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari menyusun rencana, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus didapat dari data yang berupa lembar observasi. Dari hasil observasi ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil kegiatan motorik kasar yang dilakukan oleh anak. Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan keterampilan motorik kasar anak menunjukkan bahwa permasalahan yang paling mendominasi yaitu terkait dengan permasalahan kegiatan keterampilan motorik kasar anak yang jarang dilakukan oleh anak.

Hasil dari keterampilan motorik kasar anak sebelum tindakan ada beberapa anak yang dapat melakukan dengan kriteria baik ada 8 anak yang seimbang dalam melompat atau sebesar 36,4%, ada 7 anak yang belum seimbang atau sebesar 31,8%, ada 7 anak yang tidak seimbang dalam melompat atau

sebesar 31,8%, ada 9 anak yang lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 40,9%, ada 4 anak belum lincah dalam melompat kurang dari 2 lompatan atau sebesar 18,2%, ada 9 anak yang tidak lincah dalam melompat kurang dari 2 lompatan atau sebesar 45,5%, sedangkan untuk penilaian kecepatan ada 9 anak yang cepat dalam melempar gaco ke dalam kotak permainan atau sebesar 40,9 %, ada 8 anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak samapi posisi tengah atau sebesar 36,4 % dan ada 5 anak yang tidak cepat dalam melempar *gaco* sebesar 22,7%.

Dilihat dari hasil tersebut untuk kegiatan keterampilan motorik kasar anak ini sangat perlu di tingkatkan lagi. Rendahnya keterampilan motorik kasar yang dimiliki oleh anak di karenakan proses pembelajaran dilakukan di dalam kelas saja. Sebagian besar kegiatan keterampilan motorik kasar anak masih kurang optimal.

Perkembangan motorik merupakan awal dan landasan bagi perkembangan aspek lainnya, karena perkembangan motorik akan memberikan pengaruh secara langsung atau tidak langsung bagi perkembangan aspek lainnya. Perkembangan motorik ini secara tidak langsung akan dapat mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Endang Rini Sukamti ( 2007: 15), menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses kematangan motorik atau gerakan yang langsung melibatkan alat-alat untuk bergerak dan proses syaraf yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya.

Melihat hal tersebut maka dibutuhkan suatu kegiatan yang dapat memberikan kegiatan keterampilan yang menyenangkan bagi anak dan

memberikan suatu pengalaman secara langsung dapat di aplikasikan dalam kehidupan anak-anak sehari-hari. Kegiatan tersebut yaitu permainan tradisional *engklek*. Melalui permainan tradisional *engklek* anak dapat mengenal kembali nilai-nilai budaya.

Berdasarkan hasil penelitian, anak merasa senang dengan mengenalkan permainan engklek secara langsung dan anak-anak merasa senang dan antusias untuk mengikuti permainan *engklek*. Permainan *engklek* sangat penting untuk mendukung proses kegiatan motorik kasar anak khususnya anak di Taman Kanak-kanak. Dhamamulyo, dkk, (2005: 145), bahwa permainan *engklek* atau *ingkring* dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan berlompat dengan satu kaki. Untuk perlengkapan yang diperlukan untuk permainan *engklek* di perlukan juga *gaco/gacuk*.

Pada pra tindakan dengan menggunakan alat seperti kapur yang digunakan untuk menggambar kotak-kotak diperalatan semen kemudian diperlukan juga *gaco*. Setelah permainan berlangsung terlihat anak dalam melakukan permainan *engklek* ini masih banyak yang belum bisa melompat dengan menggunakan satu kaki dan pemainannya asal melompat saja, sehingga belum sesuai dengan ketentuan yang ada.

Kemampuan anak dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak belum dilaksanakan secara efektif sehingga kegiatan pembelajaran motorik kasar anak masih rendah. Hal ini dapat terbukti masih banyak anak-anak yang belum mencapai dengan maksimal, dengan adanya menerapkan motorik kasar melalui permainan *engklek* berupaya agar mencapai hasil yang baik.

Kemampuan anak dalam kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *engklek* pada tindakan I pertemuan pertama, diketahui bahwa pada permainan *engklek*, *engklek* ada 9 anak yang seimbang dalam melompat atau sebesar 40,9%, belum seimbang dalam melompat tetapi masih di bantu oleh guru ada 8 anak atau sebesar 36,4%, tidak seimbang dalam melompat kesembarangan arah ada 5 anak atau sebesar 22,7%, untuk katagori kelincahan daam melompat secara seimbang sebanyak 5-7 lompatan ada 13 anak atau sebesar 59,1%, belum lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan ada 5 anak atau sebesar 22,7%, tidak lincah dalam melompat ecara seimbang kurang dari 2 lompatan ada 4 anak atau sebesar 18,2%. Untuk katagori kecepatan dalam melempar gaco ke semua kotak ada 10 anak yang cepat atau sebesar 45,5%, Ada 8 anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* hanya melempar sampai posisi kotak tengah atau sebesar 36,4%. Ada 4 anak yang tidak cepat dalam melempar gaco atau sebesar 18,2%.

Kemampuan anak dalam kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* pada siklus I pertermuan kedua, bahwa diketahui ada 12 anak yang dapat melompat secara seimbang tanpa terjatuh atau sebesar 60%, ada 6 anak melompat yang belum seimbang masih di bantu oleh guru atau sebesar 30%, ada 3 anak tidak seimbang dalam melompat kesembarangan arah atau sebesar 15%. Ada 15 anak yang lincah melompat secara seimbang sebanyak 5-7 lompatan atau sebesar 75 %, ada 6 anak yang kurang lincah melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 30%, ada 3 anak yang belum lincah melompat secara seimbang kurang dari 2 lompatan atau sebesar 15%. Ada 14

anak yang cepat melempar *gaco* semua kotak sampai posisi tengah atau sebesar 70%, ada 5 anak yang belum cepat melempar *gaco* hanya melempar ke posisi kotak tengah atau sebesar 25%, ada 3 anak melempar *gaco* dalam kotak yang berada diposisi awal saja atau sebesar 15%.

Kegiatan pada tindakan siklus I diketahui ada beberapa kendala yang dihadapi anak dalam permainan *engklek*, sehingga perlu ada perbaikan pada siklus II yaitu:

1. Guru menambah memberikan contoh mempraktekkan cara bermain *engklek* kepada anak, dengan melakukan penambahan sebanyak 2 kali atau 3 kali agar anak dapat melakukan dengan benar.
2. Guru mendampingi anak dan memberikan penjelasan kepada anak agar melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya dan melempar *gaco* jangan telalu terburu-buru dengan cara guru memberikan contoh kembali. Hal ini dilakukan agar anak pada saat melompat dan melempar *gaco* tidak kesembarangan arah.
3. Dalam memberi gambar kotak-kotak jangan terlalu besar sehingga anak tidak sulit untuk melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya.
4. Memberikan kesempatan kepada anak melakukan permainan *engklek* ini sebanyak 2 kali atau 3 kali sehingga akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Untuk kegiatan siklus II pertemuan pertama, pada kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *engklek* diketahui ada 14 anak yang seimbang dalam melompat atau sebesar 58,3%, ada 6 anak yang belum seimbang melompat kesembarangan arah atau sebesar 25%, ada 4 anak yang tidak

seimbang atau sebesar 16,6%. Pada penilaian kriteria kelincahan ada 14 anak yang lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-7 lompatan atau sebesar 58,3%, ada 6 anak yang belum lincah dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 25%, ada 4 anak tidak lincah dalam melompat kurang dari 2 lompatan atau sebesar 16,6%, sedangkan untuk penilaian kecepatan ada 17 anak yang cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak permainan atau sebesar 70,8%, ada 3 anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak sampai posisi tengah atau sebesar 12,5% dan ada 4 anak yang kurang cepat dalam melempar *gaco* atau sebesar 16,6%.

Pertemuan kedua siklus II hasil yang diperoleh anak dalam keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *engklek* ada 22 anak yang dapat melompat secara seimbang atau sebesar 91,6%, ada 2 anak melompat yang belum seimbang masih di bantu oleh guru atau sebesar 8,3%. Ada 22 anak yang lincah melompat secara seimbang sebanyak 5-7 lompatan atau sebesar 91,6%. Ada 2 anak yang belum lincah atau masih dibantu oleh guru sebesar 8,3% Ada 22 anak yang cepat melempar *gaco* semua kotak sampai posisi tengah atau sebesar 91,6%, dan ada 2 anak melempar *gaco* dalam kotak yang berada diposisi awal saja atau sebesar 8,3%. Pelaksanaan dalam kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* yang sudah dilakukan diketahui hasil permainan *engklek* pada siklus I diperoleh hasil rata-rata yaitu pada kegiatan keterampilan dalam permainan *engklek* dengan kriteria seimbang dalam melompat 50,45 % anak yang belum seimbang melompat kesembarangan arah atau sebesar 33,3 %, yang tidak seimbang atau sebesar 37,7 %. Pada penilaian kriteria kelincahan

dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-7 lompatan atau sebesar 67,05%, anak yang belum lincah dalam melomapt secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 26,35%, anak tidak lincah dalam melompat kurang dari 2 lompatan atau sebesar 16,6%, sedangkan untuk penilaian kecepatan dalam melempar *gaco* ke dalam kotak permainan sebesar 57,75%, anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak samapi posisi tengah sebesar 30,7% dan anak yang kurang cepat dalam melempar *gaco* sebesar 16,6 %. Kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* pada siklus II dengan kriteria seimbang dalam melompat tanpa jatuh diketahui sebesar 79,95 % anak yang kurang seimbang melompat kesembarangan arah atau sebesar 16,65 %, anak yang tidak seimbang atau sebesar 16,6 %. Pada penilaian kriteria kelincahan dalam melompat secara seimbang sebanyak 2-7 lompatan atau sebesar 74,45%, anak yang belum lincah dalam melomapt secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan atau sebesar 16,65%, anak tidak lincah dalam melompat kurang dari 2 lompatan sebesar 16,6%, sedangkan untuk penilaian kecepatan dalam melempar *gaco* ke dalam kotak permainan sebesar 8,12%, anak yang kurang cepat dalam melempar *gaco* ke dalam kotak samapi posisi tengah sebesar 10,4% dan anak yang belum cepat dalam melempar *gaco* sebesar 16,6%.

Berdasarkan pembahasan hasil kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* diatas, maka ketangkasan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Patehan Yogyakarta bisa dikatakan meningkat dengan baik. Terlihat dengan jelas pada suasana kegiatan berlangsung.anak-anak mengikuti dengan senang dan antusias dalam mengikuti permainan tradisional

*engklek*. Untuk keberhasilan pada penelitian ini yaitu apabila dalam pelaksanaan kegiatan permainan engklek sudah mencapai 80% anak melakukan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa proses kegiatan permainan *engklek* ini sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti, yaitu anak-anak dengan senang hati mau melakukan kegiatan ini tanpa ada paksaan oleh guru. Ini dapat dibuktikan anak-anak mau mengulangi kegiatan keterampilan motorik kasar melalui permainan engklek walaupun permainan ini sudah berakhir karena permainan ini sangat disenangi oleh anak-anak. Pada intinya anak sangat menyukai kegiatan permainan yang baru dan tantangan yang baru. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran motorik kasar anak harus dikembangkan lagi dengan inovasi yang baru, agar anak dapat termotivasi dan tertarik untuk melakukan. Melalui permainan engklek ini dapat meningkatkan motorik kasar anak-anak terutama dalam koordinasi mata, tangan dan kaki yang akan meningkatkan ketangkasan anak. Ketangkasan merupakan salah satu bagian penting bagi semua olah raga yang memerlukan perubahan badan secara cepat.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan di TK ABA Patehan telah dilaksanakan oleh guru dan peneliti dengan baik. Guru dan peneliti sudah berusaha maksimal supaya hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Akan tetapi, dalam pelaksanaan penelitian ini masih terdapat kekurangan yaitu:

1. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrumen buatan guru tidak melalui uji validitas dan reliabilitasnya. Oleh sebab itu apabila



instrumen ini akan dipakai oleh penelitian lain maka perlu dilakukan pengujian untuk memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitasnya.

2. Permainan dalam penelitian ini yaitu keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional *engklek*. Untuk lebih meningkatkan lagi keterampilan motorik kasar anak yang lebih maksimal, perlu adanya tambahan kegiatan seperti permainan *engklek* agar permainan tradisional ini lebih dikenal lagi oleh anak-anak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan motorik kasar dapat di kembangkan melalui permainan Tradisional *engklek* di TK ABA Patehan Yogyakarta. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil kegiatan permainan *engklek* yaitu melompat dengan seimbang dari 50,45 meningkat 74,55%. Pada mengekspresikan diri dalam gerakan dengan lincah atau melompat dengan satu kaki secara seimbang 5-7 lompatan dari 67,05% menjadi 74,55%. Pada indikator melakukan permainan fisik misal: *engklek* atau dalam hal ini anak dapat bermain *engklek* dalam melempar *gaco* dari 57,75% meningkat 81%.

Langkah-langkah dalam kegiatan permainan *engklek* yang efektif dalam hasil penelitian ini adalah :

1. Guru menambah memberikan contoh mempraktekkan cara bermain *engklek* kepada anak, dengan melakukan penambahan sebanyak 2 kali atau 3 kali agar anak dapat melakukan dengan benar.
2. Guru mendampingi anak dan memberikan penjelasan kepada anak agar melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya dan melempar *gaco* jangan telalu terburu-buru dengan cara guru memberikan contoh kembali. Hal ini dilakukan agar anak pada saat melompat dan melempar *gaco* tidak kesembarangan arah.
3. Dalam memberi gambar kotak-kotak jangan terlalu besar sehingga anak tidak sulit untuk melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya.

4. Memberikan kesempatan kepada anak melakukan permainan *engklek* ini sebanyak 2 kali atau 3 kali sehingga akan mendapatkan hasil yang maksimal.

## **B. Saran**

Berkaitan dengan hasil dari penelitian, penulis akan menyampaikan saran berikut ini:

1. Bagi guru TK

Bagi guru TK ABA Patehan dapat menggunakan permainan tradisional *engklek* ini sebagai pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

2. Bagi peneliti

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan dan pengalaman serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan aspek perkembangan bagi anak usia dini di lingkungan tempat kita mengajar. Dengan adanya permainan tradisional ini kita kenalkan kepada anak-anak supaya anak-anak mengenal kembali permainan tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- AIP Syarifuddin Muhadi. (1991). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Direktorat Jenderal Tenaga Kependidikan.
- Agus Sujanto. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Bambang Sujiono, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Barrow, Harold M, & Mc Gree, Rosemary. (1976). *A Practical Approach To Measurement in Phisycal Edication*. Newyork: Lea & Fibiger
- \_\_\_\_\_. (2008). *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. Depdiknas
- \_\_\_\_\_. (2008). *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta: Bagian Proyek Olahraga Masyarakat, Direktur Olah Masyarakat. Depdiknas
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: Pendidikan Kepelatihan Olah Raga. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Terjemahan dari Bahasa Inggris oleh Tjandrasa dan Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Djoko Pekik Irianto (2000). *Pedoman Praktis Berolahraga*. Yogyakarta : Andi Offset.
- M.S. Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti.
- Mulyasa. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- M.Ramli.(2005).*Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Mariani, Devi Ari. (2008). *Bermain dan Kreativitas Anak pada Usia Dini*. Diakses dari <http://deviarimariani.worddpres.com>. pada tanggal 3 November 2011

- Nuri Cahyono. (2012). *Manfaat dari Permainan Engklek*. Diakses dari <http://www.permatanusantara.blogspot.com>. pada tanggal 15 Maret 2012, Jam 14.30 WIB.
- Purwanto. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soegeng Santoso. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Suharsimi Arikunto. (1992). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Widya Media.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2006). *Permainan Tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jilid 2. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Sukadiyanto. (1997). *Penentuan Tahap Kemampuan Motorik Anak SD*. Majalah Olah Raga. Edisi I (11 April 1997). Yogyakarta: FPOK Yogyakarta.
- Sukintaka. (1991). *Teori Bermain*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Sukirman Dharmamulya, dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suwarsih Madya. (1994). *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Tim PG-PAUD. (2008). *Analisis Kegiatan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Toho Cholik Mutahir dan Gusril (2004). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Jakarta : Depdiknas
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Yuda M. Saputra dan Rudyanto. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Direktorat Jenderal Tenaga Kependidikan.
- Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Yrama Widya.

# LAMPIRAN

# LAMPIRAN 1.

## SURAT IZIN





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

## FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094

Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)

E-mail: [humas\\_fip@uny.ac.id](mailto:humas_fip@uny.ac.id) Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



Certificate No. QSC 00687

No. : 8135 /UN34.11/PL/2012  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala TK ABA Patehan  
Jl.Patehan Kidul No.I  
Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Lusi Stiawati  
NIM : 08111244013  
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD  
Alamat : Jl.Tompeyan TR III/ 178 Yogyakarta.

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : TK ABA Patehan / Jl.Patehan Kidul No.I Yogyakarta.  
Subyek : Siswa kelompok B  
Obyek : Meningkatkan motorik Kasar permainan Tradisional Engklek  
Waktu : Desember 2012-Februari 2013  
Judul : Upaya meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak kelompok B melalui Permainan Tradisional Engklek di taman Kanak-kanak ABA Patehan

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 10 Desember 2012

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 0017

Tembusan Yth:

- 1.Rektor ( sebagai laporan)
- 2.Wakil Dekan I FIP
- 3.Ketua Jurusan PPSD FIP
- 4.Kabag TU
- 5.Kasubbag Pendidikan FIP
- 6.Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta





**TAMAN KANAK – KANAK**  
**'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PATEHAN YOGYAKARTA**  
**Jl. Patehan Kidul 01 Yogyakarta 55133, Telp. (0274) 384341**  
**Terakreditasi "A"**

---

SURAT KETERANGAN  
NO : ~~424~~ /TK ABA/ ~~24~~ /2012,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. SRI WIDANINGSIH  
Nip : 19630607 198403 2 009  
Jabatan : Kepala TK ABA Patehan

Menerangkan bahwa :

Nama : LUSI STIAWATI  
Nim : 08111244013  
Program Studi : PG-PAUD Universitas Negeri Yogyakarta

Telah benar-benar melakukan pengambilan data untuk Tugas Akhir Skripsi di TK ABA Patehan Yogyakarta. Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Desember 2012

Kepala TK



Dra. SRI WIDANINGSIH

NIP. 19630607 198403 2 009

LAMPIRAN 2.

RENCANA

KEGIATAN

HARIAN (RKH)

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

HARI / TANGGAL : Senin 3 Desember 2012

TEMA / SUB TEMA : Tanaman/Bagian Tanaman

SEMESTER / MINGGU KE : II/ 16

KELOMPOK : B

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BAHAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				ANALISIS %				PERBAIKAN	PENGAYAAN	
			ALAT	HASIL				*	**	***			****
				*	**	***	****						
Sikap dan Prilaku  Melakukan permainan fisik misal. Petak umpet, tikus dan kucing,engklek dll. ( MK 16) PBKB: Kerja Kerja  Menegal lambang bilangan 1-20 ( Kg 41) PBKB : Kerja Keras  Membuat berbagai bunyi alat-alat membentuk irama ( MH 39) PBKB: Kreatif  Berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan ( NAM 10) PBKB: Peduli lingkungan	Berbaris,Upacara Bendera	Bendera	Anak langsung										
	1.Kegiatan Awal ( 30 menit) Salam dan doa		Observasi										
	Bermain Engklek	Kapur,Gaco	Unjuk Kerja										
	2.Kegiatan Inti ( 60 menit) Pemberian tugas Menegal lambang bilangan	Buku,pensil	Penugasan										
	Pembrian tugas Membuat berbagai bunyi dengan alat	Botol yakult	Hasil karya										
	Demontrasi menyiram tanaman	Gayung,air	Penugasan										
	3.Istirahat ( 30 menit ) Cuci tangan, berdoa makan, bermain	Sabun cair,lap tangan	Observasi										





# RENCANA KEGIATAN HARIAN

HARI / TANGGAL : Rabu 5 Desember 2012

TEMA / SUB TEMA : Tanaman/Bagian Tanaman

SEMESTER / MINGGU KE : II/ 17

KELOMPOK : B

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BAHAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					ANALISIS %				PERBAIKAN	PENGAYAAN
			ALAT	HASIL				*	**	***	****		
				*	**	***	****						
Sikap dan Prilaku	Berbaris,menyanyikan lagu Indonesia Raya,Ikrar												
	1.Kegiatan Awal ( 30 menit) Salam dan doa		Observasi										
	Bermain engklek	Kapur, Gaco	Unjuk kerja										
	2.Kegiatan Inti ( 60 menit) Pemberian tugas menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama misal.nenek,nasi dll	Anak langsung	Penugasan										
	Pembrian tugas menciptakan bentuk dari kepingan geometri	Kepingan geometri,lem dan buku	Hasil karya										
	Mengucapkan terimakasih ketika mendapatkan sesuatu misal.diberi kado	Anak langsung	Penugasan										
	3.Istirahat ( 30 menit ) Cuci tangan, berdoa makan, bermain	Sabun cair,lap tangan	Observasi										
		A											



Menghargai hasil karya orang lain ( Kg 6) PBKB: Percaya diri	4. Penutup ( 30 menit ) Tanya jawab tentang sebab akibat mengapa tumbuhan harus disiram, diberi pupuk dll	Anak langsung	Percakapan															
Mengenal nabi dan sifatnya terutama Nabi Muhammad, Nuh, Ismail, Ibrahim ( PAI 9)	5. PAI Mengenal nabi Muhammad, isa, Musa dan sifatnya  Pesan kean Lagu Yogyakarta, Padanu Negeri  Salam dan Doa		Percakapan															

Mengetahui,  
Kepala TK



Dr. SRI WIDANINGSIH  
NIP.19630507 198403 2009



Jumlah Anak : 24  
Yang Tidak Hadir :


Guru Kelompok B



DALMIYATUN  
NIP. 19720428 200604 2010

Yogyakarta, 5 Desember 2013

Peneliti



LUSI STIAWATI  
NIM.08111244013

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

HARI / TANGGAL : Sabtu 8 Desember 2012  
SEMESTER / MINGGU KE : II/ 17

TEMA / SUB TEMA : Tanaman/Bagian Tanaman  
KELOMPOK : B

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BAHAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					ANALISIS %				PERBAIKAN	PENGAYAAN
			ALAT	HASIL				*	**	***	****		
				*	**	***	****						
Sikap dan Prilaku	Berbaris,menyanyikan lagu Indonesia Raya,												
Melakukan permainan fisik misal.petak umpet,tikus,kucing dan engklek. ( MK 16) PBKB: Kerja keras	1.Kegiatan Awal (30) menit Salam dan doa  Bermain engklek menggunakan Gaco	Gaco	Observasi										
Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut cirri tertentu.misal menurut warna,bentuk,ukuran (Kg 23) PBKB : Kreatif	2.Kegiatan Inti ( 60 menit) Pemberian tugas mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut cirri-ciri tertentu	Buku,pensil	Penugasan										
Membacca buku cerita bergambar yang memiliki kalimat sederhana dengan menunjuk beberapa kata yang dikenalnya (BHS 33) PBKB: Kerja keras	Pembrian tugas membaca buku cerita bergambar yang memiliki kalimat sederhana dengan menunjukkan beberapa kata yang dikenal	Buku cerita	Penugasan										







## RENCANA KEGIATAN HARIAN

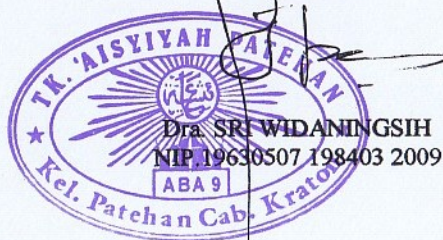
HARI / TANGGAL : Senin 10 Desember 2012  
 SEMESTER / MINGGU KE : II/ 17

TEMA / SUB TEMA : Tanaman  
 KELOMPOK : B

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BAHAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					ANALISIS %				PERBAIKAN	PENGAYAAN
			ALAT	HASIL				*	**	***	****		
				*	**	***	****						
Sikap dan Prilaku	Berbaris,Upacara	Kapur dan gaco	Observasi										
	1.Kegiatan Awal ( 30 ment) Salam dan doa		Observasi										
	Melakukan permainan fisik misal.petak umpet,tikus,engklek dll.(MK 16) PBKB: Kerja Keras		Unjuk kerja										
	Meniru berbagai lambang huruf vokal dan konsonan ( Kg 42) PBKB : Kerja keras	Buku gambar	Penugasan										
	Membatik dan jemputan ( MH 52) PBKB: Kraetif		Hasil karya										
	Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya ( SE 25) PBKB: Percaya diri		Penugasan										

<p>Mengucapkan syair lagu sambil di iringi senandung lagunya ( Keaks 34) PBKB: Percaya diri</p> <p>Mengucapkan dengan fasih dan benar bacaan sholat ( PAI 8)</p>	3. Istirahat ( 30 menit ) Cuci tangan, berdoa makan, bermain	Sabun cair, lap tangan	Observasi															
	4. Penutup ( 30 menit ) Mengucap syair	Anak langsung	Percakapan															
	5. PAI Mengucapkan dengan fasih dan benar bacaan sholat  Pesan kean Lagu Yogyakarta, Padanu Negeri  Salam dan Doa																	


Mengetahui,  
Kepala TK



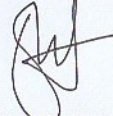
Jumlah Anak : 24

Yang Tidak :  
Hadir

Guru Kelompok B

  
DALMIYATUN  
NIP. 19720428 200604 2010

Yogyakarta, 10 Desember 2012  
Peneliti

  
LUSI STIAWATI  
NIM.08111244013

# LAMPIRAN 3.

## RUBRIK

## PENILAIAN

Lembar Observasi Kemampuan Permainan Tradisional engklek

No	Nama	Permainan engklek								
		Melompat dengan seimbang			Mengepresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. engklek.		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Dinda									
2	Nanda									
3	Anin									
4	Dimas									
5	Erlin									
6	Faiz									
7	Lita									
8	Rafi									
9	Iqbal									
10	Afifah									
11	Zara									
12	Ardina									
13	Dafa									
14	Fawwaz									
15	Hamzah									
16	Nayla									
17	Bani									
18	Ito									
19	Sevi									
20	Nanda P									
21	Dafina									
22	Wina									
23	Virna									
24	Naya									
	Jumlah									
	Persentase									

Keterangan

S : Seimbang

BS : Kurang Seimbang

TS : Tidak Seimbang

L : Lincah

BL: Kurang Lincah

TL: Tidak Lincah

C : Cepat

BC : Kurang Cepat

TC : Tidak Cepat

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Observasi Kemampuan Permainan Tradisional *engklek*.

No	Nama Anak	Keseimbangan			Kelincuhan			Kecepatan		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC

Keterangan

S : Seimbang

BS : Belum Seimbang

TS : Tidak Seimbang

L : Lincuh

BL: Belum Lincuh

TL: Tidak Lincuh

C : Cepat

BC : Belum Cepat

TC : Tidak Cepat

**Tabel 2.** Rubrik Penilaian Kegiatan Permainan *Engklek*.

No	Indikator	Skor	Deskripsi
1	Melompat dengan seimbang	3	Anak dapat melompat ke depan tanpa terjatuh.
		2	Jika anak melompat ke depan tidak terjatuh tetapi dibantu guru.
		1	Anak melompat ke sembarangan arah.
2	Mengepresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lincuh.	3	Anak dapat melompat dengan satu kaki secara seimbang sebanyak 5-7 lompatan.
		2	Anak dapat melompat dengan satu kaki secara seimbang sebanyak 2-4 lompatan.
		1	Anak melompat dengan satu kaki seimbang kurang dari 2 lompatan.
3	Melakukan permainan fisik misal: engklek	3	Anak dapat melempar gaco semua kotak yang ada di permainan.
		2	Anak melempar gaco dalam kotak sampai posisi kotak tengah.
		1	Anak tidak dapat melempar gaco dalam kotak yang berada diposisi awal.

# LAMPIRAN 4. HASIL OBSERVASI

Hasil Obervasi  
Kegiatan Permainan engklek

Kemampuan Permainan *engklek* Pra Tindakan

No	Nama	Permainan <i>engklek</i>								
		Melompat dengan seimbang			Mengekspresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. <i>engklek</i>		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Dnd	√	-	-	√	-	-	√	-	-
2	Nnd	-	-	√	-	-	√	√	-	-
3	Ann	-	√	-	√	-	-	√	-	-
4	Dms	-	√	-	-	-	√	√	-	-
5	Erln	√	-	-	√	-	-	√	-	-
6	Fiz	√	-	-	√	-	-	√	-	-
7	Lt	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	Rfi	√	-	-	-	√	-	√	-	-
9	Iqbl	-	-	√	-	-	√	√	-	-
10	Afh	-	√	-	√	-	-	-	√	-
11	Zr	√	-	-	√	-	-	-	√	-
12	Ard	-	-	√	-	-	√	-	√	-
13	Df	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	Fwz	√	-	-	√	-	-	-	√	-
15	Hmzh	-	√	-	-	-	√	-	√	-
16	Nyl	-	√	-	-	√	-	-	-	√
17	Bn	-	-	√	-	-	√	-	-	√
18	It	-	-	√	√	-	√	-	-	√
19	SV	√	-	-	-	√	-	-	-	√
20	Nnd P	-	√	-	-	-	√	-	√	-
21	Dfn	-	-	√	-	√	-	-	√	-
22	Wn	-	√	-	-	-	√	√	-	-
23	Vrn	-	-	√	-	-	√	-	-	√
24	Ny	√	-	-	√	-	-	-	√	-
	Jumlah	8	7	7	9	4	9	9	8	5
	Persentase	36,4%	31,8%	31,8%	45,5%	18,2%	45,5%	40,9%	36,4%	22,7%

Keterangan: S : Seimbang, BS : Belum Seimbang, TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah, BL : Belum Lincah, TL : Tidak Lincah  
C : Cepat, KC : Belum Cepat, TC : Tidak Cepat

Hasil Observasi  
Kegiatan Permainan *engklek*

Kemampuan Permainan engklek pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Nama	Permainan <i>engklek</i>								
		Melompat dengan seimbang			Mengekspresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. <i>engklek</i>		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Dnd	√	-	-	√	-	-	√	-	-
2	Nnd	-	√	-	-	√	-	-	√	-
3	Ann	√	-	-	√	-	-	√	-	-
4	Dms	-	√	-	√	-	-	√	-	-
5	Erln	√	-	-	√	-	-	√	-	-
6	Fiz	√	-	-	√	-	-	√	-	-
7	Lit	√	-	-	√	-	-	√	-	-
8	Rfi	√	-	-	√	-	-	√	-	-
9	Iqbl	-	√	-	-	√	-	-	√	-
10	Afh	√	-	-	√	-	-	√	-	-
11	Zr	√	-	-	√	-	-	√	-	-
12	Ard	-	√	-	-	√	-	-	√	-
13	Df	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	Fwz	√	-	-	√	-	-	√	-	-
15	Hmzh	-	√	-	-	√	-	-	√	-
16	Nyl	-	√	-	√	-	-	-	√	-
17	Bn	-	-	√	-	-	√	-	-	√
18	It	-	-	√	-	-	√	-	-	√
19	SV	-	√	-	√	-	-	-	√	-
20	Nnd P	-	-	√	-	√	-	-	√	-
21	Dfn	-	-	√	-	-	√	-	-	√
22	Wn	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23	Vrn	-	-	√	-	-	√	-	-	√
24	Ny	-	√	-	√	-	-	-	√	-
	Jumlah	9	8	5	13	5	4	10	8	4
	Persentase	40,9%	36,8%	22,7%	59,1%	22,7%	18,2%	45,5%	36,4%	18,2%

Keterangan: S : Seimbang, BS : Belum Seimbang, TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah, BL : Belum Lincah, TL : Tidak Lincah  
C : Cepat, BC : Belum Cepat, TC : Tidak Cepat



Hasil Observasi  
Kegiatan Permainan *engklek*

Kemampuan Permainan engklek pada Siklus I Pertemuan Kedua

No	Nama	Permainan engklek								
		Melompat dengan seimbang			Mengekspresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. <i>engklek</i>		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Dnd	√	-	-	√	-	-	√	-	-
2	Nnd	√	-	-	√	-	-	√	-	-
3	Ann	√	-	-	√	-	-	√	-	-
4	Dms	√	-	-	√	-	-	√	-	-
5	Erln	√	-	-	√	-	-	√	-	-
6	Fiz	√	-	-	√	-	-	√	-	-
7	Lit	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	Rfi	√	-	-	√	-	-	√	-	-
9	Iqbl	-	√	-	√	√	-	√	-	-
10	Afh	√	-	-	√	-	-	√	-	-
11	Zr	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	Ard	√	-	-	√	-	-	√	-	-
13	Df	-	√	-	-	√	-	√	√	-
14	Fwz	√	-	-	√	-	-	√	-	-
15	Hmzh	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16	Nyl	√	-	-	√	-	-	√	-	-
17	Bn	-	-	√	-	-	√	-	-	√
18	It	-	-	-	-	-	-	-	-	-
19	SV	√	-	√	√	-	√	√	-	√
20	Nnd P	-	√	-	√	√	-	-	√	-
21	Dfn	-	√	-	√	√	-	-	√	-
22	Wn	-	√	-	√	√	-	-	√	-
23	Vrn	-	-	√	-	-	√	-	-	√
24	Ny	-	√	-	-	√	-	-	√	-
	Jumlah	12	6	3	15	6	3	14	5	3
	Persentase	60%	30%	15,%	75%	30%	15%	70%	25%	15%

Keterangan: S : Seimbang, BS : Belum Seimbang, TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah, BL : Belum Lincah, TL : Tidak Lincah  
C : Cepat, BC : Belum Cepat, TC : Tidak Cepat

Hasil Observasi  
Kegiatan Permainan *engklek*

Kemampuan Permainan engklek pada Siklus II Pertemuan Pertama

No	Nama	Permainan engklek								
		Melompat dengan seimbang			Mengekspresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. <i>engklek</i>		
		S	KS	TS	L	KL	TL	C	KC	TC
1	Dnd	√	-	-	√	-	-	√	-	
2	Nnd	√	-	-	√	-	-	√	-	
3	Ann	√	-	-	√	-	-	√	-	
4	Dms	√	-	-	√	-	-	√	-	
5	Erln	√	-	-	√	-	-	√	-	
6	Fiz	√	-	-	√	-	-	√	-	
7	Lit	-	-	√	-	-	√	-	-	√
8	Rfi	√	-	-	√	-	-	√	-	
9	Iqbl	√	-	-	√	-	-	√	-	
10	Afh	√	-	-	√	-	-	√	-	
11	Zr	-	-	√	-	-	√	√	-	
12	Ard	√	-	-	√	-	-	-	√	
13	Df	-	√	-	-	√	-	√	-	
14	Fwz	√	-	-	√	-	-	√	-	
15	Hmzh	-	-	√	-	√	-	√	-	
16	Nyl	√	-	-	√	-	-	-	√	
17	Bn	-	√	-	-	-	√	-	-	√
18	It	-	-	√	-	-	√	-	-	√
19	SV	-	√	-	-	√	-	-	√	
20	Nnd P	√	-	-	-	√	-	√	-	
21	Dfn	√	-	-	-	√	-	√	-	
22	Wn	-	√	-	√	-	-	√	-	
23	Vrn	-	√	-	-	√	-	-	-	√
24	Ny	-	√	-	√	-	-	√	-	
	Jumlah	14	6	4	14	6	4	17	3	4
	Persentase	58,3%	25%	16,6%	58,3%	25%	16,6%	70,8%	12,5%	16,6%

Keterangan: S : Seimbang, BS : Belum Seimbang, TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah, BL : Belum Lincah, TL : Tidak Lincah  
C : Cepat, BC : Belum Cepat, TC : Tidak Cepat

Hasil Observasi  
Kegiatan Permainan *engklek*

Kemampuan Permainan engklek pada Siklus II Pertemuan Kedua.

No	Nama	Permainan engklek								
		Melompat dengan seimbang			Mengekspresikan diri dalam gerakan dengan lincah			Melakukan permainan fisik misal. <i>engklek</i>		
		S	BS	TS	L	BL	TL	C	BC	TC
1	Dnd	√	-	-	√	-	-	√		-
2	Nnd	√	-	-	√	-	-	√		
3	Ann	√	-	-	√	-	-	√		-
4	Dms	√	-	-	√	-	-	√		-
5	Erln	√	-	-	√	-	-	√		-
6	Fiz	√	-	-	√	-	-	√		-
7	Lit	√	-	-	√	-	-	√		-
8	Rfi	√	-	-	√	-	-	√		-
9	Iqbl	√	-	-	√	-	-	√		-
10	Afh	√	-	-	√	-	-	√		-
11	Zr	√	-	-	√	-	-	√		-
12	Ard	√	-	-	√	-	-	√		-
13	Df	√	-	-	√	-	-	√		-
14	Fwz	√	-	-	√	-	-	√		-
15	Hmzh	√	-	-	√	-	-	√		-
16	Nyl	√	-	-	√	-	-	√		-
17	Bn	-	√	-	√	√	-	-	√	-
18	It	√	-	-	-	-	-	√		-
19	SV	√	-	-	√	-	-	√		-
20	Nnd P	√	-	-	√	-	-	√		-
21	Dfn	√	-	-	√	-	-	√		-
22	Wn	√	-	-	√	-	-	√		-
23	Vrn	-	√	-	-	√	-	-	√	-
24	Ny	√	-	-	√	-	-	√		-
	Jumlah	22	2	-	22	2	-	22	2	-
	Persentase	91,6%	8,3%	-	91,6%	8,3%	-	91,6%	8,3%	-

Keterangan: S : Seimbang, BS : Belum Seimbang, TS : Tidak Seimbang  
L : Lincah, BL : Belum Lincah, TL : Tidak Lincah  
C : Cepat, BC : Belum Cepat, TC : Tidak Cepat

# LAMPIRAN 5. BENTUK PERMAINAN ENGKLEK

## Permainan *Engklek*

Tema : Tanaman

Tujuan Permainan

Melestarikan permainan tradisional sebagai ciri khas bangsa Indonesia.

1) Memperkenalkan permainan tradisional Indonesia terutama ke masyarakat

Indonesia sendiri yang belum mengenal permainan tradisional tersebut.

2) Memberikan pengertian kepada orang tua bahwa anak tersebut membutuhkan yang namanya permainan.

3) Mengajarkan anak-anak Indonesia berpikir kreatif dengan apa yang ada di sekitar, sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif.

a. Alat yang digunakan:

Kapur, peluit, dan gaco

b. Cara Bermain

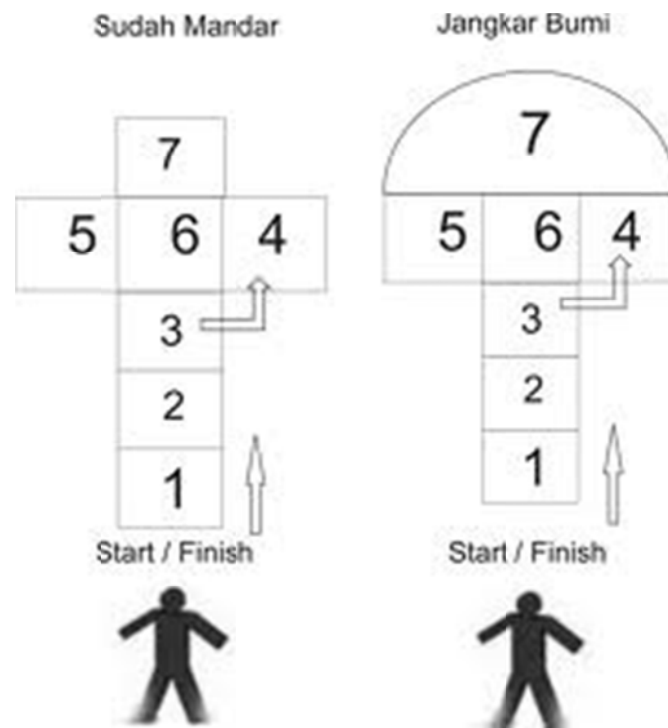
1) Permainan melakukan *hompimpa* dan yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu. Pemain pertama melemparkan *gaco* (pecahan *eternit* di kotak nomor satu). Saat melemparkan tidak boleh melebihi yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur.

2) Pemain pertama melompat dengan satu kaki (*engklek*), dari kotak 1 sampai kotak 6 kemudian berhenti sejenak di kotak A kemudian kembali lagi dengan mengambil *gaco* yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu masih diangkat.

3) Setelah itu pemain melemparkan *gaco* tersebut sampai ke kotak 2, jika keluar dari kotak maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya.

- 4) Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan *gaco*. Pergiliran dilakukan jika pemain melempar *gaco* melewati sasaran, atau menapak dua kaki di kotak 1, 2, 3, 4, 5, 6 dan berhenti di kotak A kemudian lompat lagi di kotak 3 dan berhenti di kotak 3, jika *gaco* berada di kotak 4, 5, 6 maka pemain mengambil *gaco* di kotak 1.
- 5) Jika *gaco* berada di kotak 4, 5, dan 6 maka pemain mengambilnya di kotak
- 6) Kemudian jika semua telah dilakukan oleh semua pemain maka selanjutnya melemparkan *gaco* dengan membelakangi kotak *engklek*-nya, jika pas pada kotak yang dikehendaki maka kotak itu akan menjadi rumahnya, maka boleh berhenti di kotak tersebut seperti pada kotak A tapi hanya berlaku pada pemain yang menang tersebut, dan begitu seterusnya sampai kotak-kotak mulai dari angka 1 sampai 6 menjadi milik para pemain. Jika semua telah dimiliki oleh sang pemain maka permainan dinyatakan telah selesai.

Gambar Langkah-Langkah Dari Beberapa Jenis Permainan Engklek



# LAMPIRAN 6. DOKUMENTASI



## Dokumentasi Kegiatan permainan engklek Siklus I



hana



Guru mempergakan cara bermain engklek



Gambar 1 dan 2 anak melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dengan seimbang

## Dokumentasi kegiatan permainan engklek Siklus II



Guru menjelaskan dan anak mendengarkan



Anak melakukan melompat dengan satu kaki sebanyak 5-7 lompatan



Anak melakukan melompat dengan satu kaki  
Sebanyak 5-7 lompatan



Anak bermain engklek dengan gaco



Anak bermain engklek dengan menggunakan  
gaco



Guru bersama anak melakukan  
pendinginan dengan gerakan sederhana